

Nº10
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM
DOBLE
póster regalo
PVP:
795.-
ptas.
ドカン
DOKAN
68
páginas
a todo
color
Películas y OVA´s
de SLAYERS
(Reena y Gaudy)
BLADES
Nuevas Series de TV
para nuestras pantallas
INTRON DEPOT 2
VUELVE MASAMUNE SHIROW
00010
8 414090 102292
cd-manga: mira el contenido al dorso



REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº10-FEBRERO'99



En Portada:
Imagen de Blades
(Intron Depot 2)
© Masamune Shirow



EDITORIAL

Hoy quería hablar sobre el hecho que las grandes empresas hayan empezado a hacer caso al otaku. Realmente es digno de mención puesto que se tienen ganada una fama de "lejanos" que tampoco merecen. Sean las TV, las editoriales... de hecho sí nos escuchan, sólo hay que hacer un planteamiento lógico (como diría el sr. Spock) y correcto: con educación todo el mundo escucha. Ahora más que nunca se publican nuevos y buenos títulos de manga y las editoriales estudian el modo de ser más económicas para vuestro bolsillo (aunque no lo creáis, esto se estudia con mucho detenimiento). Claro ejemplo de esto es la edición de Noritaka, un manga que mantiene el precio de tomo pero que incluye tapas dobles. Si es que sólo le falta el punto de libro para parecer japonés. Y es una edición en castellano. Las TV son otro tanto. Escucharon a Chiisai y hemos podido ver Marmalade Boy, pero esta persona se había comprometido a traducirla y adaptarla y sus dobladores son otakus... esto va creciendo y el movimiento manga/anime está cada vez más presente. Sin ir más lejos, el 98 fue el año con más salones en nuestro país que nunca he visto. Y el transcurso del 99 promete algo similar con tendencia a ir a más. Si hasta el Corte Inglés ha programado entre las celebraciones y actos de su 25 aniversario una jornada entera al manga!



Breves .... pág. 4
Manga News .... pág. 5
Novedades Video .... pág. 10
Acontecimientos .... pág. 11

Qué pasa con ...
las series que se podrían ver durante el 99 .... pág. 12

Art Book
Blades: Intron Depot-2, vuelve Masamune Shirow con este increíble libro y prometiendo continuar series como Ghost in the Shell .... pág. 18

Neogénesis Evangelion 100% Newtype, Norma Editorial apuesta fuerte .... pág. 21

SHOJO REVIEW
Peach Girl: esto es la guerra! .... pág. 22

Menuda Historia
The wind of fight .... pág. 23

Cultura
Comentario: los yatai .... pág. 27
Recetas: Okonomiyaki .... pág. 28
Libros .... pág. 29
Curso de japonés .... pág. 30

Haz tu propia CGI con Corel Draw
Siguen los cursillos de ilustración con técnicas por ordenador .... pág. 32

DOJINSHI
La Cenicienta-2, el final de los avatares de la pobre Utena .... pág. 34

Todo un Clásico
Nausicaä del Valle del Viento .... pág. 44

REPORTAJE:

CONTRA MARMALADE BOY:
Los otakus reaccionan, diferentes puntos de vista. Opiniones .... pág. 24

Slayers Gorgeous y Excellent:
Las últimas partes de esta serie que todavía continúa en espera de un nuevo OVA .... pág. 42

Comentario Película
Sol Bianca, un crucero espacial muy especial .... pág. 45

CD RELEASE
-Escaflowne, la música .... pág. 48

Ot@ku.net .... pág. 50

VIDEOJUEGOS .... pág. 52

FORUM OPINIÓN
La opinión de Lázaro .... pág. 55
La opinión de los Lectores .... pág. 56

Dibuja tu manga .... pág. 58

Tegami .... pág. 60

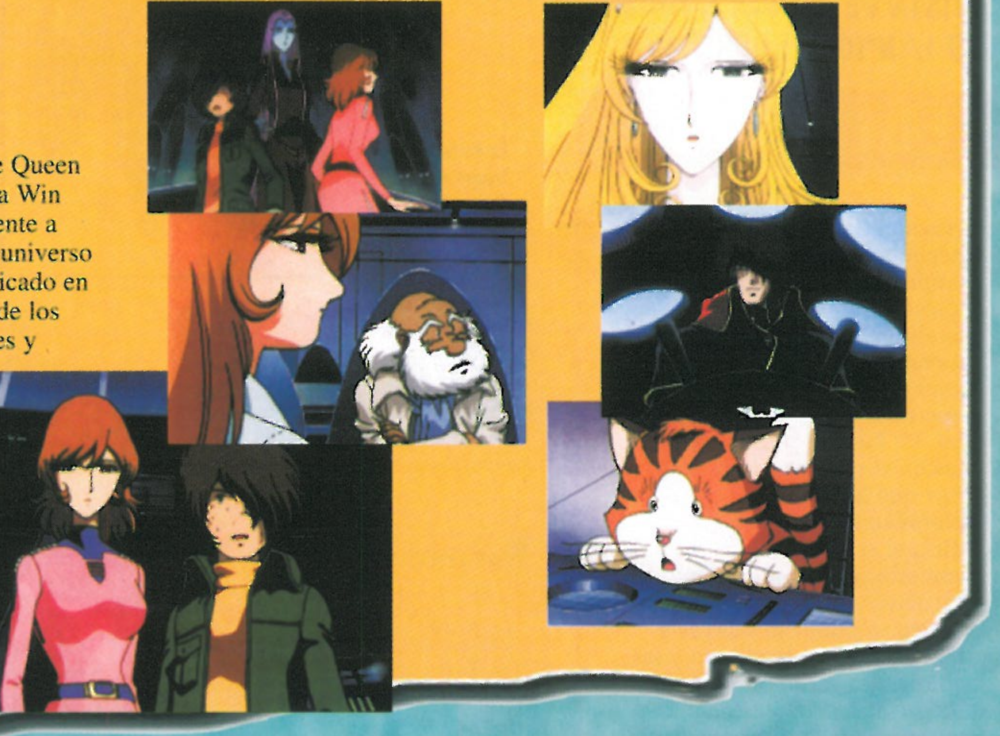
Dokan Tegami Art Gallery .... pág. 62
Ganadores Concurso Norma Editorial .... pág. 64

Instrucciones del Cd .... pág. 66
Contenido del Cd .... pág. 67

Número 10. Febrero 1.999
DIRECCION: Mª José Castro. **REDACTOR JEFE**: Mary Molina. **COLABORACIONES**: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, TONKAM, Ismael Rodríguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Miguel Sánchez, Miguel Michán (EM3), Norma Editorial. **COLABORACIÓN MULTIMEDIA**: Juan Miguel González Cortinas. **TRADUCCIONES**: Bárbara Pesquer. **CONTENIDO CD**: José García, Albert Sanz y Mary Molina. **DISEÑO Y MAQUETACION**: I. Gabriel Sánchez-Trincado G. **REDACCION Y ADMINISTRACIÓN**: Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. **SECRETARIA DE DIRECCION**: Yolanda Montón. **ADMINISTRACION**: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. **DIRECTORES DE PRODUCCION**: José García, Albert Sanz. **FOTOMECANICA**: Ares Informática, S.L. **IMPRESION**: Rotographik S.A. **DUPLICACION CD's**: MPO Ibérica S.A. **DISTRIBUCION**: COEDIS S.A. **DISTRIBUCION EN ARGENTINA**:
D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

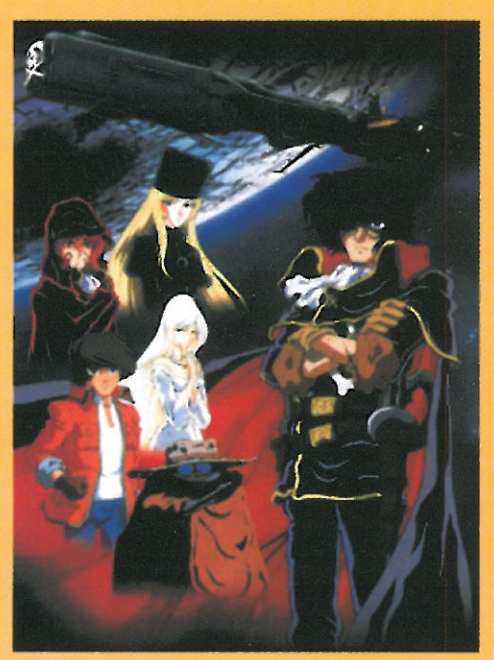
Dokan número 10. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

CD-ROM Queen Emeraldas



Ya comercializado el segundo de los OVA's de Queen Emeraldas, ha aparecido un CD Rom apto para Win 95/98. Este Cd Rom, dedicado monográficamente a Queen Emeraldas además trata en conjunto el universo de Leiji Matsumoto. Nos es ampliamente explicado en un contenido que contempla detalles técnicos de los diseños mecánicos, del diseño de los personajes y detalles de la historia narrada en los OVA's. Incluso incluye una entrevista con el propio Matsumoto.
Es una edición que termina por complementar la reedición de los mangas de Matsumoto. Desde Queen Emeraldas hasta los volúmenes pertenecientes al Anillo de los Nibelungos (Nibelung no Yubiwa-2, Die WalKüre) pasando por Danasite 999.9, Yamato y Captain Herlock.

Nueva versión de Capitán Harlock



En Enero de este año ha aparecido un nuevo lanzamiento de Leiji Matsumoto, que sin duda es de interés. Con el título Captain Herlock - Nibelung no Yubiwa -Line no Kikin apareció un nuevo OVA que supone un paso más en la saga animada de este personaje legendario en una adaptación muy personal del Anillo de los Nibelungos de Wagner, en una producción que tiene su versión sobre el papel. En este *anime*, por cierto encontramos a varios de los personajes carismáticos de Matsumoto como Esmeraldas o a Tochirô. Este es el primero de una serie de seis volúmenes y se prevé incluso que la cosa no termine ahí; además, su banda sonora ya ha salido a la venta en Japón.

Nuevos Ovas de Rurouni



De Rurouni Kenshin aparecen a partir de este mes los nuevos OVA's que ya mencionamos: Rurouni Kenshin-Tsuiokuhen (Recuerdos) tiene prevista su salida con un nuevo diseño de personajes bastante novedoso de Masahide Yanasawa; el primero de ellos aparece este mes de febrero. Le seguirán en el mes de abril Mayoi Neko, Yoino satoyama para junio y por último para el mes de octubre Jûjikizu.



Cards de Brain Powerd y Lost Universe



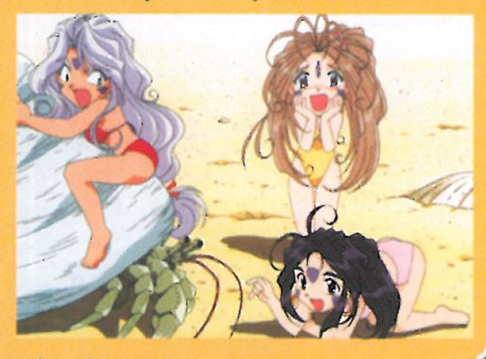


Cada mes prácticamente aparecen nuevas *trading cards*. En esta ocasión, de Bandai la *trading card* de Brain Powerd y de Fujimishôbo la de Lost Universe. la primera de ellas con un total de 93 tarjetas contiene imágenes de los personajes (18), diseños de los mechas, sobre la historia (36) y nueve de ilustración además de tres especiales.

En Lost Universe, el número se eleva a 127 tarjetas y diez de ellas son especiales. A diferencia de Brain Powerd, en cada sobre se incluyen nueve y no diez tarjetas y son algo más caras (380Y).

Sigue Ah! My Goddess en SD

De **Aa Megami Sama** en su versión SD (Aa Megami Sama! -Chicchaitte koto wa benri da ne) ha aparecido un Screen Saver (salva pantallas para el ordenador) lleno de juegos y de actividades. Es un híbrido para Mac y Win 95/98, su precio es de 4.700Yenes y en él encontramos un Screen Saver historiado, además de tener varias opciones ocultas cada día diferentes con cada una de las diosas además de diversas utilidades para el ordenador.



Recopilación especial Magic Knight Rayearth



Magic Knight Rayeart vuelve a saltar a la actualidad con un edición especial que se ha realizado con los tres últimos OVA's (1997) por Polygram Video cada uno de 40mn. En ellos se ofrecía una leyenda tramada de una forma algo distinta además de contar con la novedad de los diseños de Michitaka Kikuchi en los mechas de las protagonistas y un diseño de personajes completamente nuevo.

Ref. POLV-3184/POVV-3184, 120mn., 8.800Yenes.

Nuevo Video juego de Lodoss para GameBoy

Lodoss Tô Senki -Eiyû Kishiden pasa de la animación al mundo de los videojuegos con un nuevo lanzamiento de Game Boy. Con toda la estructura de un Juego de RPG, se mueve en escenarios semejantes a los de la serie de animación y varias de sus escenas son en color. El protagonista del juego, como es de esperar es Spark y su heroina Niece, pero según las opciones que cada uno de los personajes tenga delante de las situaciones que se planteen, la posición como líder pueden cambiar. (3980Y)



PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas

Slayers núm.2 (de 8) *Hajime Kanzaka/ Shoko Yoshinaka comic-book 64 páginas 425 pesetas

DRAGON BALL. Serie azul núms. 27 y 28 (de 58) *Akira Toriyama 48 páginas. *295 pesetas. (por número) *quincenal

DRAGON BALL. Serie amarilla núms. 100, 101, 102, 103 y 104 (de 153) *Akira Toriyama 32 páginas. *195 pesetas. (por número) *semanal

FLAME OF RECCA núm. 9 (de 9) *Nobuyuki Anzai 64 páginas *425 pesetas.

RANMA, 7ª parte núm. 10 (de 14) *Rumiko Takahashi 48 páginas. *395 pesetas.

3x3 OJOS 4ª parte núm. 4 (de 12) *Yuzo Takada 40 páginas. *325 pesetas.

Biblioteca Manga

DOCTOR SLUMP núm. 22 *Akira Toriyama 88 páginas *595 pesetas.

OUTLANDERS núm. 5 (de 14) *Johji Manabe 96 páginas. *595 pesetas.

STEAM DETECTIVES núm. 5 (de 8) *Kia Asamiya 96 páginas. *595 pesetas.

STAR WARS núm. 4 (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki 96 páginas. *595 pesetas.

LEVEL-E núm. 3 (de 7) *Yoshihiro Togashi 96 páginas. *595 pesetas.

HYPER POLICE núm. 3 (de 7) *Mee 96 páginas. *595 pesetas.

Tomos

DETECTIVE CONAN Vol. 6 *Gosho Aoyama 192 páginas *1.200 pesetas.

NORMA EDITORIAL

Novedad!
Record of the Lodoss War nº1 (de 3)
precio y formato por confirmar
Ya estan con nosotros Deedlit, Parn, Nièce, Sparck... son muchos los personajes que circulan por esa serie, basada en el popular juego de rol que ideó Ryo Mizuno. Ha habido una anterior adaptación al manga de esta serie, pero que no ha gozado de la extensión ni de la popularidad de la serie guionizada por Ryo Mizuno e ilustrada por Masato Natsumoto. Para más información, podéis consultar la web de Norma Editorial, que es: **http://www.norma-ed.es**
Os ofrecermos una imágenes para ir abriendo boca, y también para que las disfrutéis en color.



Novedad!
Darkhair Captured nº1 (de 4)
precio y formato por confirmar
Ryusuke Mita es harto conocido por su obra magna Dragon Half, que ha gozado de versión animada y de variado merchandising. Ahora se nos da a conocer otra obra suya que ha alcanzado en extensión los 7 volúmenes recopilatorios y cierta fama en Japón. El impactante estilo de Mita sigue donde lo dejara en el último volumen de Dragon Half.



Kamikaze
Todavía no ha salido el segundo volumen de este manga en Japón, así que no la veremos continuar hasta que haya más material de origen.

Nadesico nº4 (de 4)
Formato: prestigio. B/N. 96 páginas
Autor: Kia Asamiya
Precio: 850.-ptas. (por número)

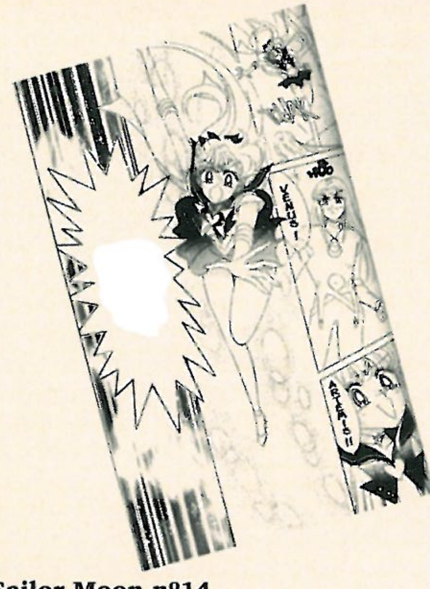
HISTORIAS VICIOSAS Nº1
Formato: prestigio. B/N 68 páginas
Autor: Yutaka Tanaka
Precio: 450.-ptas.

FLAG FIGHTERS
Está en estudio la continuación de esta emocionante serie de lucha.

Neogénesis Evangelion 100% Newtype Collection
Formato: prestigio. B/N. 64 páginas
Autor: Yoshiyuki Sadamoto / Gainax.
Precio: 4.950.-ptas.
En este nº de Dokan anunciamos los ganadores de los seis fantásticos ejemplares de este irrepetible art-book.

GLÉNAT ESPAÑA





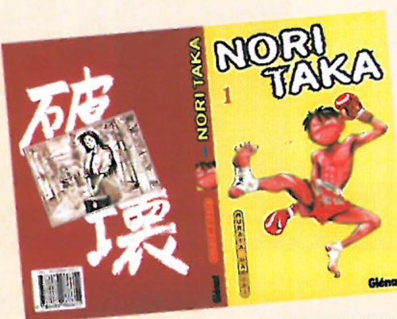




Sailor Moon nº14
Formato: vol. japonés
Autor: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.

La sailor del silencio, Saturno, recupera la memoria y su poder de Sailor. Gracias a sus renovadas fuerzas otorga a Plutón, Urano y Neptuno nuevas armas y la fuerza para volver a transformarse. Así mismo, Artemis toma forma humana y ayuda a Minako a volver a convertirse en Sailor Venus. De nuevo vuelven a estar juntas las guerreras para proteger a sus príncipes, que están en peligro. Las sailor Quartet (Amazonas) son vencidas por su propio líder y es Nerenia quien termina enfrentándose directamente a Usagi y Mamoru. En un entorno completamente trágico y tenso (pero con la delicadeza habitual de la autora), la única escena divertida es un sueño que tiene Usagi convertida en niña junto a un indulgente Mamoru (también convertido en niño) que hace todo lo que ella quiere. Helios será de gran ayuda para inentar recuperar el cristal de oro que reside en el cuerpo de Mamoru.

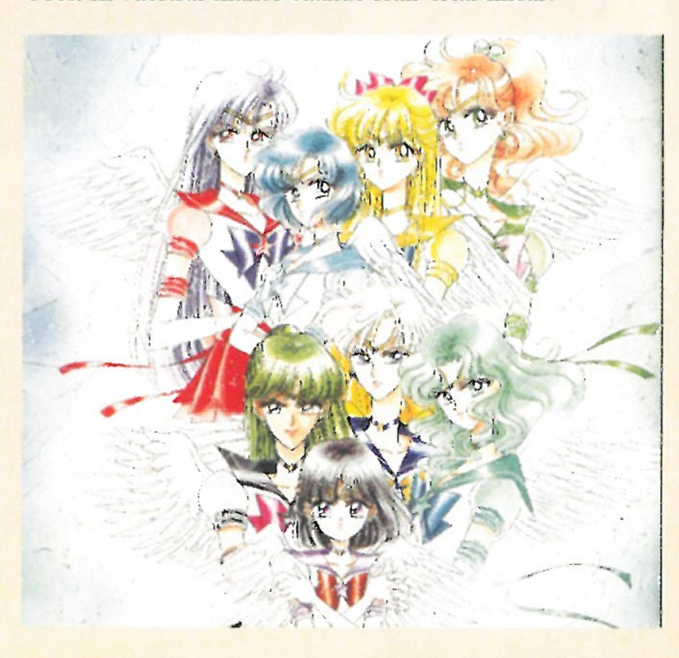
Noritaka nº3
Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.



El primer volumen en español editado a la japonesa! Glénat ha mejorado la edición francesa de esta serie en nuestras tierras agregándole las tapas dobles satinadas que tan familiares nos resultan en los tomos japoneses. Y a un precio más que asequible. Para que luego digan que las editoriales no nos escuchan. Ya os habíamos hablado de Noritaka en números anteriores, pero os recordamos su argumento: Noritaka Sawamura es un estudiante de 15 años con problemas para relacionarse socialmente. Está completamente colado por Nakayama, una nueva estudiante que le desprecia por considerarle un cobarde. Esto anima a Noritaka a ingresar en un club deportivo. Es rechazado en todos, hasta que llega al club de thaiboxing del señor Maruyama, que le iniciará en este deporte tras hacerle superar duras pruebas...
Totalmente recomendable. 180 páginas de acción y desternillantes escenas.

Black Jack nº5
Formato: vol. japonés
Autor: Osamu Tezuka
Precio: 1.200 pesetas.

Notícia Sailor Moon!
Glénat va a editar los **Art books** (su intención es editarlos todos) de Naoko Takeuchi, así como también los tomos de **SailorV** cuando termine la edición de Sailor Moon. Para las ediciones en castellano todavía no hay fecha fija, pero tranquilos que las veremos! Quizá ya tengáis el primer art-book en vuestras manos cuando leáis estas líneas!





INUYASHA vol. 8

Salió el 15 de diciembre del pasado año. Si hacemos cuentas, según el ritmo de publicación que lleva **Inu Yasha** estará a punto de salir el tomo 9. Respecto a su publicación en España, está algo estancado el asunto, ya que parece que en Japón quieren esperar a que termine para cederla a nuestro país. Que alguien me diga cómo lo ha conseguido **Viz**, que ya llevan más de dos tomos publicados.

Pasemos a resumir brevemente el octavo volumen. La presencia de **Kikyo** en la portada no presagia nada bueno. En el primer capítulo, **Kagome** debe interrumpir una cita con **Hojo kun**, ya que ha tenido un presagio sobre la joya **Shikon**. Vuelve al pozo seco que comunica con el otro mundo y se encuentra otra vez con **Inu Yasha,** luchando contra el monstruo **Rouyakan,** que escupe manadas de lobos de tres ojos.

Después de que Inu Yasha arroje un árbol al interior de la boca de Rouyakan, aparece un nuevo enemigo, Naraku, que desaparece misteriosamente. Kikyo reaparece con nuevos poderes y con un halo maléfico de dragones que la circundan. Después de que Kikyo bese a Inu Yasha, éste no logrará reconciliarse con Kagome (que no quiere reconocer que se ha puesto muy celosa).





Autor: Rumiko Takahashi
Edita: Shogakukan
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

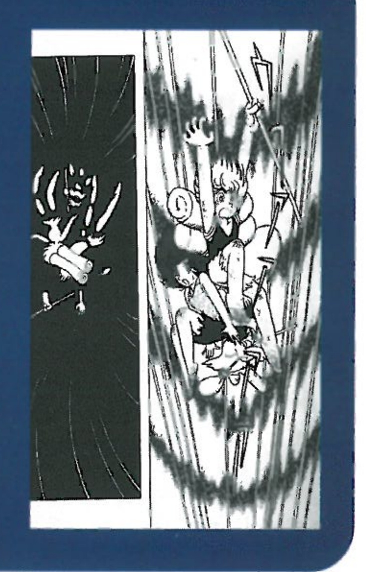


OSAMU TEZUKA, THE BEST vol. 1



Se trata de una recopilación de historias realizadas por Tezuka durante el año 85; la primera de ellas se titula "1985 no tabidachi" (aniversario en 1985), un viaje temporal realizado por dos chicos y una chica en el que se encuentran a sí mismos cuarenta años más tarde. La segunda historia, Zephirus, dentro del marco de la segunda guerra mundial, introduce un elemento fantástico, las hadas, que observan al protagonista. Las siguientes nos relatarán la vida de un estudiante, desde su adolescencia hasta su madurez, en la que, en medio de la guerra y el desastre, cabe el amor por su musa, sobre la que escribe y con la que sueña.



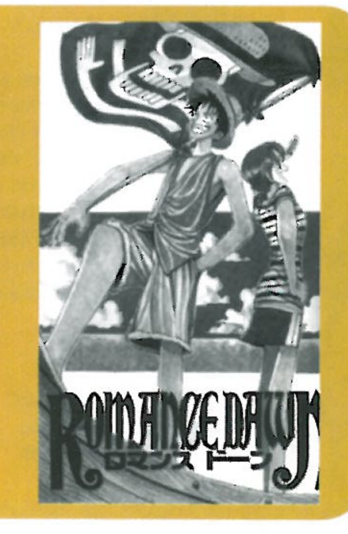


Autor: Osamu Tezuka
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes, *995.-ptas. aprox.

WANTED vol. único

Eiichiro Oda ha alcanzado la popularidad y el éxito gracias a su última obra, One Piece, un manga de acción con un estilo muy particular y piratas de por medio. El presente volumen sin duda sigue la tónica de One Piece. La primera historia es un manga antiguo del autor en el que se reflejan notables influencias de Gosho Aoyama (Detective Conan) y de Akira Toriyama en el trazo y paisajes. En la última parte del manga se incluye la historia corta "Romance Dawn", clarísimo precedente de One Piece.

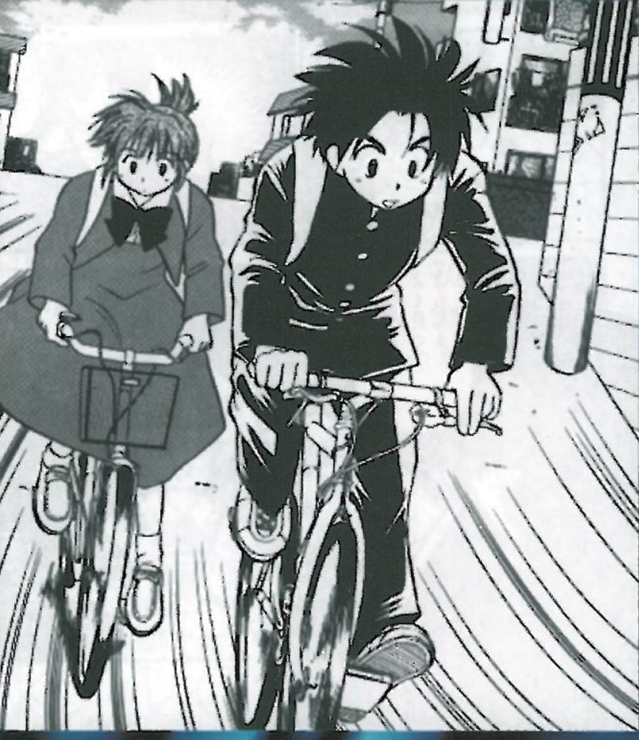

Eiichiro Oda



Autor: Eiichiro Oda
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

KiRiN The Last Unicorn









A principios del 1998 apareció **Kirin-The Last Unicorn** (Kirin, el último unicornio), obra en la que aún trabaja el autor. Publicada por Jump Comics de Shueisha, Kirin se perfila como una obra repleta de personajes pintorescos y múltiples ingredientes para ser considerado un manga de interés. Distendido y con un buen estilo gráfico, la historia tiene un poco de todo: dramatismo, sentimientos y acción. Sin olvidar cómo no, el sentido del humor.

LA HISTORIA

Kirin es un muchacho que desde que era muy pequeño destacó por tener un gran corazón, pero no precisamente por su valentía. Desde que era un niño siempre ha ido junto a **Narumi**, una chica con mucho carácter que le guarda un gran afecto y con la que constantemente discute por cualquier tontería.

No obstante, un día aparece frente a él **Satoru**, un niño de unos tres años acompañado por **Shao-Ron**, un dragón débil ahora con apariencia humana a la grupa del cual dice haber viajado hasta el mundo de los humanos en su busca. Según Satoru, hubo un tiempo en el que un miembro de su especie perdió su cuerno y debido a eso tomó forma humana y de hecho ese unicornio es Satoru y la persona que posee su fortaleza y su cuerno es él.

A Kirin lo primero que se le pasa por la cabeza es que el chaval desvaría pero de pronto al ver manifestarse el poder del que el pequeño unicornio le hablaba cambia la situación. Una fuerza que utiliza para proteger unos extraños seres que parecen haber salido de la nada causando el pánico. Como el caso del Can Cerbero, que llega a la tierra y causa una serie de desapariciones de estudiantes a las que transforma en joyas para su colección. Lo complicado de estas criaturas no es de hecho tanto lo que causan sino la dificultad para distinguirlas, ya que al llegar a la dimensión de los humanos, toman una forma humana. Una vez Kirin ayuda a Narumi y a otras personas con la fuerza de Satoru, éste, que en otro tiempo perdió su cornamenta traicionado por un humano decide imprevisiblemente continuar al lado de Narumi y Kirin en el mundo de los humanos, en lugar de recuperar su cuerno y dejarles con el caos que se acerca.



Y eso por no hablar del empeño de convertir a Narumi en su novia. Algo un poco delicado considerando la llegada de un nuevo personaje. Narumi, como quien se encuentra una paloma herida, una buena mañana se encuentra un ángel en un charco de sangre y para evitarle ser convertido en una rata de laboratorio para los médicos del hospital, lo lleva al templo en el que vive.

Resulta que cuando viajaba por los cielos se sacudió un buen tortazo con un avión que pasaba por ahí... Ella es **Lena**, una encantadora ángel, que únicamente ha venido desde **Seilen** para ver qué hacía su adorado Satoru, del que está locamente enamorada y si por algo se ha dado la molestia de viajar es para quitarla de en medio. Y todo porque la considera un estorbo para llegar a Satoru. Pero otra de sus preocupaciones es una esfera que contenía un hechizo, una maldición que al resquebrajarse se libera y se posa en la persona que le prestó su ayuda. No supone su muerte, pero sí tener sobre sí la desaparición absoluta de su ser, la consciencia de su existencia y de sus recuerdos quedarán borrados de su mente quedándose completamente sola en un plazo de 47 días.

Para evitarlo, Satoru y Kirin se dirigen a la dimensión de la que proviene el pequeñajo y dirigirse a la Montaña Sarada (ensalada) para preguntar el remedio de la maldición. Allí encuentran a Little, el nieto de la sabia anciana que allí vive que impulsado por su adoración hacia Lena y la posibilidad de que al solucionar el conflicto ella vuelva, decide echarles una mano.

Bárbara Pesquer

MANGA NEWS 作画 Japón



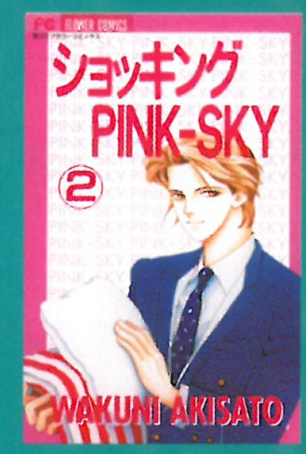
FLAME OF RECCA (RECCA NO HONOU) vol.16
Autor: Nobuyuki Anzai
Edita: Shogakukan (Shonen Sunday comics)
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

Recca se enfrenta a los fantasmas que protegen a Kurei, hasta que por fin consigue romper la máscara que protege el rostro de su hermano, descubriendo una antigua herida mal cicatrizada. El combate entre Recca y Kurei no parece tener fin, pero finaliza en este volumen, con un Recca victorioso y con energías renovadas. Anzai sigue mostrando su evolución en el dibujo y en los acabados, hecho que infunde a este manga de mayor atractivo.



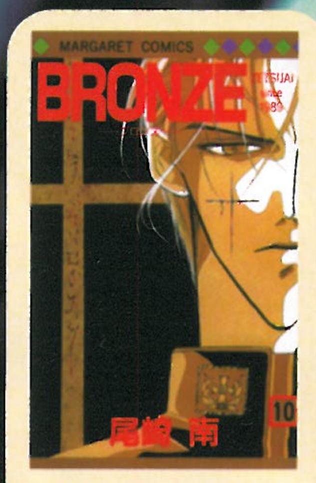
HUNTER X HUNTER vol.3
Autor: Yoshihiro Togashi
Edita: Shueisha (Jump Comics)
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

Siguen los combates entre los hunters. En este volumen, Kirua demuestra su fuerza y su sangre fría, revelando una aterradora garra tras su hermosa sonrisa. Kurapika (ya está confirmado) es un chico, no una chica como os decíamos en el artículo dedicado a Togashi de la Dokan nº7.



SHOCKING PINK SKY vol.2
Autora: Akisato Wakuni
Edita: Shogakukan (Flower Comics)
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

Después de que un famoso cantante intente propasarse con Menou (su mejor amiga se deprime por ello) la MAN Airlines realiza su vuelo hasta las islas del Caribe. En el trayecto se realiza una demostración y degustación de sushi con dos verdaderos maestros en el arte de prepararlo, pero unos secuestradores aprovechan la ocasión para raptar el avión; con las armas escondidas bajo los numerosos volantes de Miss América, hacen cambiar de rumbo el avión. El habitual humor de Akisato sigue presente en este volumen.



BRONZE vol.10
Autora: Minami Ozaki
Edita: Shueisha (Margaret Comics)
Precio: 410 yenes, *950.-ptas. aprox.

Ozaki mejora todavía más su nivel en el dibujo en est volumen (que ha tardado lo suyo en publicarse, ya que Minami se lo toma con calma). El elemento trágico es el principal ingrediente de esta historia, en la que los dos protagonistas intentan defender su amor entre los intereses de quienes les rodean.

****nota: el precio en pesetas corresponde al valor por el que encontraréis dichos mangas en las librerías especializadas de nuestro país.***

NOVEDADES VIDEO



MANGA FILMS

-Catgirl Nuku Nuku vol.2
-Black Jack
-Perfect Blue

-2ª parte de Dragon Ball GT vol.2 (de 11)
Todavía en espera...
-Bastard!
-Final Fantasy
-2ª parte de El Hazard

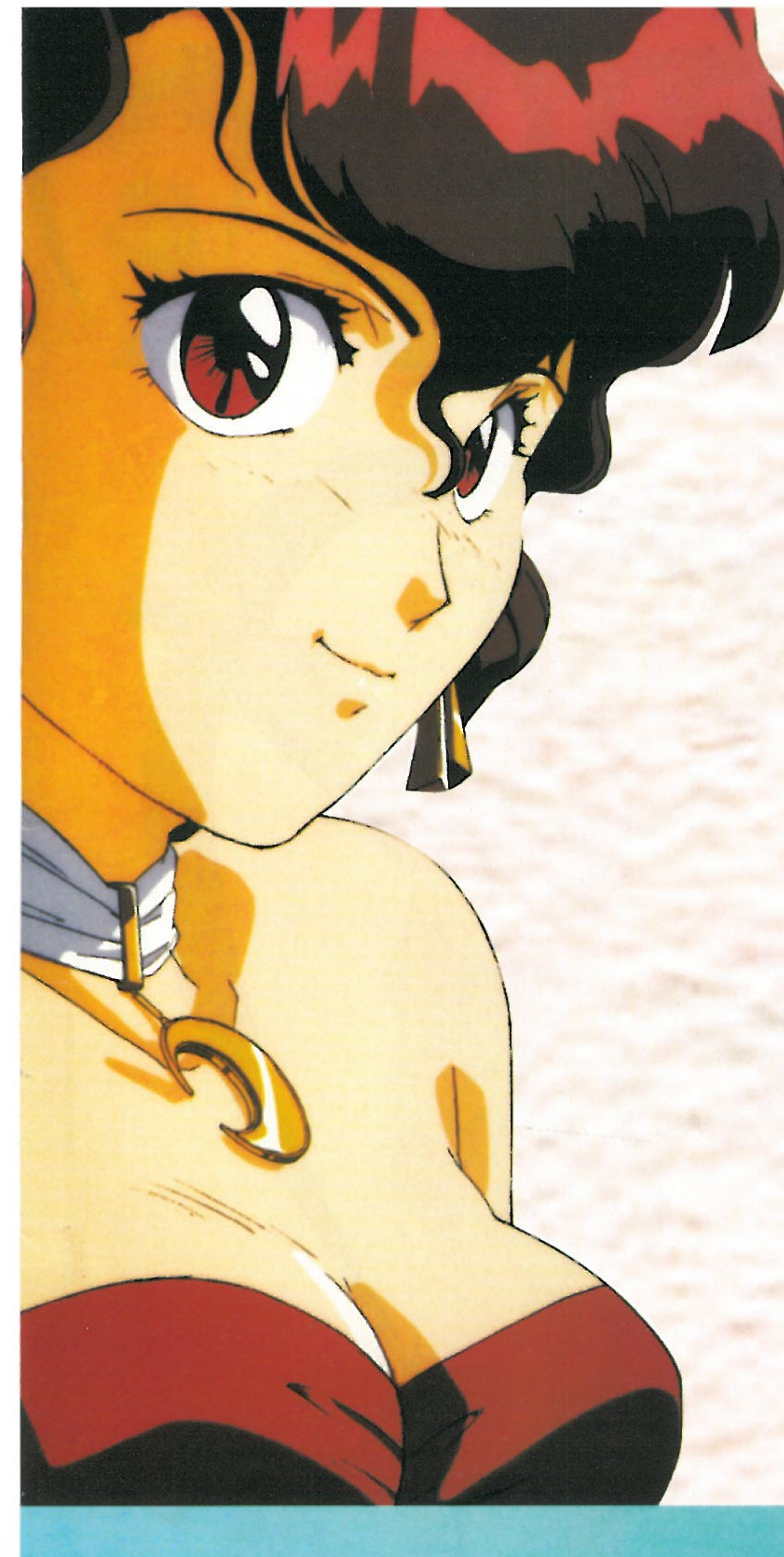
SELECTA VISION

Vampire Hunter vol. 3
Duración aproximada: 50 min.

La visión de Escaflowne vol.6 (de 9)
No recomendada para menores de 13 años.
Duración aproximada: 90 min.

Nota: otro mes sin poder detallar los nuevos lanzamientos de Selecta Visión; hasta el momento de cierre de Dokan (es que vamos muy adelantados - -;) no han soltado prenda!.

Nota2: todas las cintas tienen el precio de 1995.-ptas. por unidad.



Acontecimientos

1as jornadas de manga durante el 25 aniversario del Corte Inglés

Será el 19 de marzo en el Corte Inglés de Barcelona con dirección Diagonal nº617. Entre el programa de actividades que se celebran para conmemorar su 25 aniversario, el Corte Inglés ha programado todo un día dedicado al manga. Manga Films contará con una sala de proyecciones dirigida por la mañana al público infantil; se visualizarán Mi vecino Totoro, Dragon Ball aventura mística, la primera cinta de Evangelion, Los Caballeros del Zodíaco y una de las cintas con episodios de Dragon Ball GT. Por la tarde, las proyecciones están todavía por determinar. También Dokan estará presente en estas jornadas; a los que podáis venir, allí os esperamos!

2a semana del cómic de Guadalajara

Fueron los días 13 al 21 de noviembre de 1998. Organizada por la ACANA (Asociación Cultural de Aficionados al Noveno Arte) y subvencionada por la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Guadalajara. Con la entrada totalmente gratuita se pudieron ver las exposiciones dedicadas al cómic en general. Proyección de documentales sobre Moebius y Tintín de Hergé. Taller de iniciación al cómic, conferencias, programa de radio especial, stands, videojuegos... una semana en la que el manga también tuvo su presencia (se proyectaron Alita y el primer capítulo de Evangelion)

RECESIÓN DE FANZINES

Os presentamos un listado ordenado por comunidades autónomas de los fanzines listados en la web.

ALAVA
KABOOM
Calle La Dulzaina, 11 - Gasteiz - 01006
VITORIA

ALICANTE
Fanzine Manía realizado por Juan Antonio Méndez García. En próximas entregas se irá publicando el resto. Os recordamos que aquéllos que nos envíen su fanzine a la redacción, tienen comentario y aparición de la portada del mismo en Dokan asegurados
DRAGON BALL, THE Z SOLDIER
Savem Comics
Avenida Alcoy,5 - 03700 ALICANTE

HOYO FANZINE
Santiago Paredes Sangrador
Calle Buen Pastor, 1 - 03500 BENIDORM

MANGA MANIAC FANZINE
Jaime Francés Bernabeu
Calle Bernabé del Campo Latorre, 42 - 03202 ELCHE

SHEU RON
Iván Martí Vidal
Calle Hermanos Soto Chapuli, 4 - 03010
ALICANTE

ALMERIA
CLUB TOKIO
Francisco Jimenez
Calle Padre Peris, 1 - 04770 Adra
ALMERIA

ASTURIAS
UCHIKEZIKE
Cesar Rodriguez Méndez
Urbanización las Malvas, Chalet el Carcu - 33203 Sornio GIJON

Qué pasa con ...

Las series que podríamos ver en el 99



De nuevo empiezan a correr rumores de los peligrosos, parecidos a los de **Marmalade Boy** en su día. Como no sabemos ni tenemos fechas precisas, os queremos hablar de aquéllas series que podrían ver la luz en nuestras pantallas durante el 99. Así que hay que estar al tanto con los "espacios indeterminados" de la programación de los fines de semana y la tarde de lunes a viernes por la cuenta que nos trae.
Ya sabemos que las series de manga y anime no se anuncian "a bombo y platillo" como se acostumbra a decir, así que avisamos con tiempo, para dar detalles más precisos cuando los tengamos pero para curarnos en salud respecto a lo que se pueda emitir en las TV en adelante.



Hace más de un año se decía que se habían adquirido los derechos de la conocida **Magic Knight Rayearth**, traducida en nuestras tierras como "Luchadoras de Leyenda"; hasta ahora se ha podido leer el manga en nuestro idioma, pero parece que el anime está dispuesto a demorarse un tiempo. ¿Cuanto? no lo sabemos. Eso siempre depende de los jefes de programación y del programa anual de inserciones de este tipo de espacios. Huelga decir que cuesta decidirse a comprar alguna serie, más que nada por los trámites que eso conlleva, pero siempre acaba cayendo algo. Y el 99 no iba a ser menos, ya que habiendo finalizado **La Rosa de Versalles** y **Marmalade Boy** (a estas alturas también **Slayers**) no nos íbamos a quedar sin nada.

PRETTY SAMMY

Esta es una de las candidatas. No sabemos cadenas ni horario, pero se han tramitado sus derechos. Como algunos sabéis **Pretty Sammy** es una serie del género "magical girls" derivada de Tenchi Muyo. Su protagonista es **Sasami**, la hermana pequeña de la orgullosa princesa heredera del planeta Jurai, **Ayeka**. Como nueva serie, se introducen nuevos personajes que nos alejan de la acción e historia lineal de Tenchi Muyo, aunque en sus capítulos nos encontremos a Tenchi, Ayeka, Washu, Mihoshi y Rio-Ohki.

Tsunami

Antes de exponer el argumento de Pretty Sammy hay que hablar de Tsunami, con la que está directamente relacionada. Este es un personaje que aparece también en Tenchi Muyo, pero que en Pretty Sammy se revela como la fuente de energía del planeta Jurai. Tsunami es 128 veces más poderosa que Ryo-Oh, la nave en la que se estrelló la família real de Jurai en la Tierra; ambas guardan forma de árbol sagrado. Tiene un tremendo parecido con Sasami (pelo azul claro y ojos rojos) y está estrechamente vinculada a ella espiritualmente, de modo que Sasami puede viajar a cualquier lugar del universo donde se encuentre un árbol sagrado de Jurai. Tsunami es una de las tres diosas que aparecen en Tenchi Muyo. Las dos restantes son **Washu** y **Tokimi.**

Argumento de Pretty Sammy

Tsunami escoge a Sasami como futura defensora del mundo mágico y le confiere el poder necesario que la transforma en Pretty Sammy, con el que deberá luchar por la paz e la Tierra. *"Jugeimu jugeimu gokouno surike Sammy Davis buroira chikin!"* , con estas palabras se transforma en súper-heroína.

Nuevos personajes aparecerán a raíz de este nuevo poder: Pixy Misa, Rumiya, Ramiya...

SASAMI-FICHA TÉCNICA

Nombre completo: Masaki Sasami Jurai / Sasami Kawai en Pretty Sammy
Edad: 8 años al principio de Tenchi Muyo / 13 en Pretty Sammy
(+700 años en animación suspendida en el espacio)
Altura: 1m 23cm
Grupo sanguineo: O
Hobbies: cocinar y jugar con Ryo-Ohki

Sasami estudia el tercer grado y lleva una vida "normal" hasta que se encuentra a Tsunami en una casa antigua. La rival directa de Pretty Sammy es Pixy Misa, pero deberá enfrentarse también a **Ramia**, una enemiga de Tsunami.

Pero no todo son enemigos! Pretty Sammy tiene aliados como su mejor amiga Misao. Desgraciadamente, Misao posee una personalidad secreta, un oculto poder que la convierte en... la desconsiderada Pixy Misa! una vez transformada, pierde completamente la memoria.

En Pretty Sammy Ryo-Ohki puede hablar y es una gran ayuda para la magical girl. Los capítulos son muy entretenidos y aseguran la acción y la diversión. Para poner un ejemplo, el argumento del segundo OVA, en el que buscando programas para el karaoke de su madre, encuentran un programa que ha puesto en peligro a los usuarios japoneses, el "Biff Standard". Pretty Sammy deberán encontrar al autor de ese programa y detenerle.

Hasta ahora, Pretty Sammy tiene tres OVA's y una serie de televisión.

Los capítulos de Pretty Sammy se recogen en tres laserdiscos, los dos primeros con una duración de 45 minutos (y a 7.700 yenes cada LD) y el tercero, de 30 minutos (3.000 yenes). Cabe decir que Pretty Sammy aparece en el OVA de Tenchi Muyo titulado "Mihoshi Special".

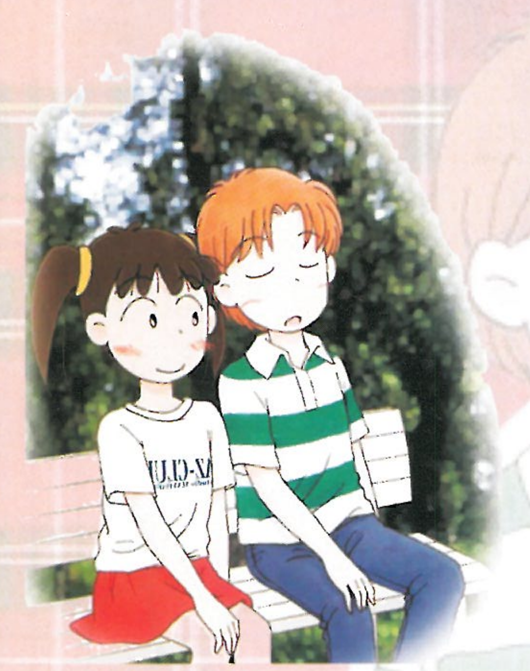


CARD CAPTOR SAKURA

Ya os habíamos hablado en números anteriores de esta serie, y parece que no está tan lejos como parecía. Además es muy reciente, todavía no se ha terminado en Japón y goza de una enorme popularidad. El manga alcanza el volumen 7 y no indica que vaya a terminar, así como la serie de televisión. Un Art-Book con las ilustraciones de Clamp sobre la serie, varias shitajikis, CD's con la banda sonora de la serie, CD-Roms, colecciones de todo tipo de cartas coleccionables... se ha convertido en un fenómeno que podría llegar a nuestras tierras.

Argumento

Sakura Kinomoto es una estudiante de primaria que vive con sus padres en Tokyo. En la escuela su mejor amiga es **Tomoyo**, una preciosa niña de larga melena negra que no se despega de la cámara de vídeo. Las dos tienen 10 años. Un día Sakura encuentra el libro titulado "The Clow" en la biblioteca. Allí también conocerá a Kerberos, un pequeño animal con el que hace un pacto: se convertirá en Cazadora de Cartas (Card Captor) y devolverá al Clow todas las cartas perdidas (éstas escaparon de la vigilancia de Kerberos mientras el animal dormía). Hay que recordar que en la mitología clásica grecorromana Kerberos es un terrible perro de tres cabezas que guarda las puertas del Hades (infierno). En este caso Kerberos es un adorable animal que más bien parece un peluche que un guardián; pero su apariencia no debe engañarnos, ya que es muy poderoso y puede aumentar muchas veces su tamaño. Cariñosamente le llaman **Kero** o bien Kerochan. Como ya sabéis que a Clamp no le gustan los argumentos simples, se montan una serie pasados de lo más interesantes para los padres de Sakura y Tomoyo, que también toman partido (y mucho) en esta historia. Además, a Sakura le gusta el hermano de Tomoyo, **Yukito**. Sakura tiene un hermano, **Touya**, que trae de cabeza a las chicas de medio instituto. Tomoyo acompaña a Sakura en su caza de cartas y conoce su identidad secreta como Card Captor; además filma con su cámara cada intervención de Sakura y diseña algunos de los modelos que Sakura viste (uno distinto cada vez) durante su labor como heroína. En Japón, la serie de televisión se emite en la cadena NHK a las seis de la tarde.



AZUKI CHAN

Ya está emitiéndose en un canal autonómico, aunque no se sabe si se va a emitir completa, ya que esta es una serie larga de más de cien capítulos! Su dibujo no es espectacular, pero como se dice en estos casos, la historia es lo que cuenta. Empezó a emitirse en Canal 2 el 3 de agosto de 1998 y ya casi se han emitido los 117 capítulos.

Argumento

Azusa Noyama es una estudiante de quinto grado. Tiene el pelo largo recogido en dos coletas y tiene un divertido apodo "Azuki chan", que traducido literalmente quiere decir "haba roja". El origen de este curioso mote viene del día en que la llamaron así por equivocación. Su nombre, Azusa, se compone de dos kanjis y el último "sa" se parece al kanji "ki", por ello, a causa de esta lectura equivocada, Azusa es conocida como "Azuki"; el "chan" es un apelativo cariñoso muy usado para las chicas. A ella no le gusta ese apodo pero algo importante ocurrirá haciéndole cambiar de opinión.



Llega a su clase un estudiante de intercambio llamado **Yunosuke (Ogasawara Yunosuke)**; en ese mismo día un compañero, Ken, se reía del mote de Azusa. Por casualidad, Yunosuke pasa al lado de los dos en es momento y como el nombre le hace gracia, es el primero que memoriza. Eso hace increíblemente feliz a Azusa, ya que no ha podido evitar enamorarse perdidamente de Yunosuke y tampoco puede evitar ponerse increíblemente celosa cada vez que Yunosuke habla con una chica.

Hay muchas escenas divertidas y el planteamiento de las mismas es interesante. Aunque ya lo avisamos para los que no las conozcáis: es un culebrón. No tan dramático como Marmalade Boy, sino un poco más desenfadado.

Cómo no, aparecen varios personajes secundarios para liar el asunto y evitar que Yunosuke y Azusa sean pareja. Están Ken chan (Takayanagi Ken) y Makoto kun (Sakaguchi Makoto), dos chicos "estereotipados", les gusta el deporte, molestan siempre que pueden y se entienden bien entre ellos. Lentamente Yunosuke se irá acercando a Azusa y se sentirá atraído por su carácter fresco y por su forma de ser (eso pone negras a todas las "fans" de Yunosuke); a partir de este momento estará siempre atento a lo que pueda ocurrirle a Azusa, aunque ella no se dé cuenta. Tres chicas complementan el cuadro de personajes secundarios: Kaoru chan (Nishino Kaoru), Jidama (Kodama Midori) y Tomo chan (Takahashi Tomomi); también hay que contar con el hermano de Tomo chan, Daizu, un estudiante de primer grado (se llevan muy bien). Aunque el estilo gráfico es simple, su animación está muy estudiada; llega a los 30 fotogramas por segundo en algunas escenas (lo normal son 25 fotogramas por segundo), así que los interesados en animación pueden repasar sus capítulos de Azuki chan escena por escena y fotograma por fotograma! En la serie también se cuidan detalles como el vestuario de los personajes, que es muy variado.

En Japón, Azuki chan se emitió en la cadena NHK entre las seis y las seis y media de la tarde. En España se emite diariamente en el **Canal 2** (no confundir con TV2) a las 4:15h. en un programa llamado "programas de animación". El siguiente cuadro muestra la diferencia de nombres entre la versión española y la japonesa.

Nos constan 3 bandas sonoras de Azuki chan, tres CD's que tienen las siguientes referencias:

"Azuki-chan" Original Soundtrack

[For Life Records, Inc. / FLCF-3600 / Fecha de salida: Oct. 20, 1995]
Este es un Cd con catorce temas que recoge toda la música de la serie.

Yoake / Suteki na Kimi
Song by RAZZ MA TAZZ

[For Life Records, Inc. / FLDF-1572 / Fecha de salida: Sep. 21, 1995]
Es un *single* con cuatro temas.

Azuki-chan 'tara! / Arukoo
Song by Azusa Noyama (Yukana Nogami)

[Fun House Inc. / FHDF-1552 / Fecha de salida: Mayo 22, 1996]
También es un *single* y contiene cuatro temas.

■ **Mary Molina**

CANAL 2

16.00 Taller de trapos
16.15 Series de animación
Incluye: Azuki, Carlitos y Los Picapiedra.
17.45 Del natural
SERIE | Pintores andaluces.
18.15 Pobladores del planeta
18.40 Cinco en familia
SERIE | Serie juvenil.
19.25 Noticias
19.35 Fórmula uno
20.35 Loco por ti
SERIE | Con Helent Hunt.
21.00 Tododeporte
22.00 Telenoticias
22.35 En septiembre ★
CINE | *Nuestro cine* (Esp. 1989). Con María Massip.
00.30 Tauromaquia

DIFERENCIA ENTRE

JAPONES	ESPAÑOL
Azuki-chan	Azuki
Noyama Azusa	Azaka Little
Ogasawara Yuunosuke	Mike Springfield
Kaoru	Beth
Jidama (Midori)	Cathy (Catalina)
Makoto	Joy
Ken	Ken
Yoko	Lisa
Takahashi Tomomi(Tomo-chan)	Jennifer (Jin(?))
Tago sensei (Mr. Tago)	Mr.Chang
Kazuki Mina (music teacher)	Michelle Collins
Jidama no o-baachan (abuela de Jidama)	Enriqueta
Mr. Tojo(Eps.47)	Tommy
Taku-chan (Eps.73;en Hokkaido)	Tony (en el norte de California)
Yui(Yunosuke's dog)	Lucy
Shampoo (Eps.71 Jidama's pet)	Shampoo
Manrui-ken (Ken's father's Chinese restaurant)	Taylor
Ai-mai-mii (or "I-My-Me";Eps.66;rival de Ken Manrui)	Wing-Wang-Wong
"Azuki no pants wa Azuki-iro!" (traducido: "las medias de Azuki son rojas!"	"Azuki, conejita, mueve la colita"

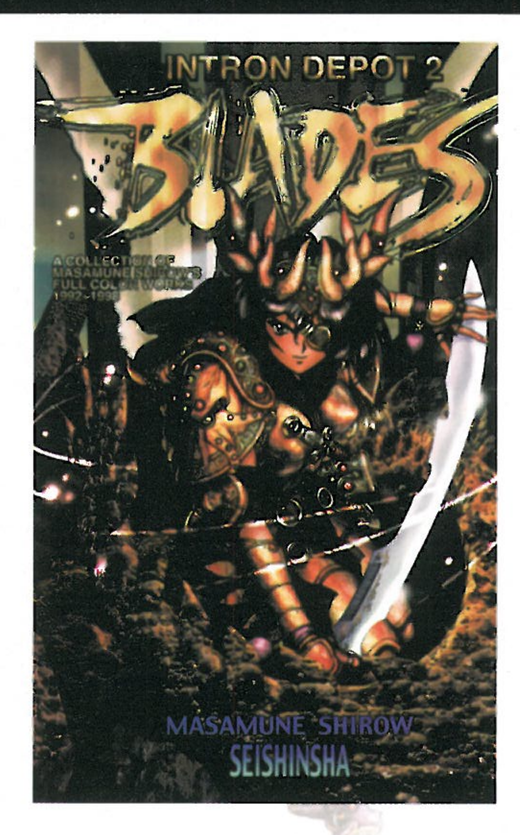
AZ-CLUB studio MAYHARE


CARDCAPTOR
SAKURA


RYO OH KI
Tenchi Muyo!

Art Book

INTRON DEPOT 2 BLADES



Respecto a **Masamune Shirow**, son ya una gran cantidad las publicaciones que se han hecho de sus obras y acerca de ellas. En este último aspecto, Masamune Shirow publicó varios libros monográficos como es el caso del **Masamune Shirow Hyper-notes**, el **Appleseed Databook** o el **Black Magic M-66 E konte shû** (libro sobre la película homónima que realizó).
Pero sin duda, los más reconocidos son el **Intron Depot 1** y el recientemente publicado **Intron Depot 2 - Blades**. Este último lo publicó Seishinsha en noviembre de 1998 (2.800Yenes/ 6.000.-ptas. aprox. en tiendas especializadas).

EL PORQUÉ DE UNA SEGUNDA PARTE

El Intron Depot 1 dedicaba su espacio a chicas bien formadas, *mechas* y a las ilustraciones que ocupaban sus páginas con series como **Dominion, Black Magic, Orion, The Ghost in The Shell** y **Appleseed**. Por añadidura, Shirow, al pie de cada imagen y de cada dibujo, situaba sus comentarios diversos acerca de las razones que le impulsaron a obrar de una u otra forma en la ejecución de las historias y de los dibujos. También comentaba la impresión que tenía de ellos (sin olvidar los comentarios utópicos que le son tan característicos). Se compilaban dibujos realizados hasta el 1.991; justamente once años después de sus inicios en el mundo del manga.

Art Book



Fue en 1996, cuando se planteó un nuevo volumen de ilustraciones, el Intron Depot 2, para el que fue creando hasta el mismo año 1.998 especialmente algunas de ellas como la nº2208, 2139, 2141 o la ilustración que ocupa la portada del libro (11/05/98). Ya habían pasado cinco años y medio y con su volumen de trabajo se podrían haber editado al menos dos art-books. Y entonces es cuando llegamos al Blades.

CONTENIDO Y ORIGEN DE LAS ILUSTRACIONES

Según el mismo Shirow se compila en este libro una tercera parte de las ilustraciones creadas entre marzo de 1.992 y mayo de 1.998. Así pues se combinan las ilustraciones antiguas pero en las que Shirow muestra un especial interés (la de Orión-2001 por ejemplo, que es del año 92) junto con las más recientes creaciones y las dibujadas para el libro. Un total de 211 ilustraciones que están bajo el vínculo común de la ciencia ficción y la fantasía heroica con la presencia inherente de espadas, tan habitual en este género. Estas ilustraciones seleccionadas se crearon para destinos tan diversos como la animación, las novelas, los dramas o los juegos de RPG. Eso sí, sin ningún orden ni concierto, alternadas unas con otras saltándose toda cronología.

En primer lugar, abre este libro de arte una carta dirigida a los lectores en la que Shirow nos da sus primeras impresiones y la intención que ha tenido de plasmar los volúmenes de una forma mucho más tridimensional. Algo que se hace patente en muchas de sus ilustraciones en las que superpone varios fondos y utiliza los degradados e imágenes desenfocadas.

A partir de aquí llega la parte gráfica que dividiremos según la destinación de la ilustración.

LANDLOCK Y NOVELAS

Empezaremos por **Landlock**, unos OVA's producidos a finales del 1.995 cuyo núcleo principal tenía un marcado carácter fantástico. Nos ofrecen sus portada y una página con los diseños de algunas de las bestias que aparecen en este *anime*. Y siguiendo esta apertura, siguen todo un cúmulo de imágenes publicadas en las revistas que en Japón tienen más vigencia. Ilustraciones de portada para la **Griffon** (92-98) i para varios de sus contenidos, una revista que al igual que la Dragon magazine, serializa

Art Book

diversas novelas, especialmente del género de la fantasía.
En ese sentido para la Asahi Sonorama Novels (Genyoukenkiden Sagili), Para Wani Books (Comic Gum) entre otras, ilustró diversas novelas. Como es el caso de **Taima Keisatsu**, también conocida como Taimakan Akagamikyouya de Cosmo Engineering Novels. Difundida ya desde febrero y marzo de 1.998, narra las experiencias de un joven policía del SWAT que tiene los cabellos pelirrojos y mucho arrojo en su trabajo (Pg.73-83). La Ultra Jump de Shueisha, la Kodansha Young Magazine y la Kôdansha Uppers también se beneficiaron de sus imágenes. Esta última en concreto se distancia considerablemente respecto a las otras, ya que las ilustraciones para esta revista son especialmente subidas de tono.

ROL Y VIDEOJUEGOS
Pero Shirow no se limitó a realizar ilustraciones para revistas o novelas sino que también trabajó en una extensa cantidad de juegos de rol y algunos videojuegos y aquí tenemos un amplio repertorio. Desde las ilustraciones creadas para **Trinea** (RPG) hasta **Suraimu (Slime) Siyou**, un juego de la Play Station pasando por **Winds of Thunder** (92) y por **Taima Gakuen - Warding-off evil police** (10/97), un juego de rol sobre un peculiar instituto, la Yamato Takeru no Mikoto Vocacional High School, que está afiliada a una agencia de la policía que se dedica a apartar del medio a molestos demonios.Las imágenes de Suraimu Siyou! junto a **Ein Requiem Für Menschen** son lo que dan la nota particular al libro. Suraimu Siyou! o Adoptive Suraimu (6/95) tiene como protagonista a los **Slime**, unas peculiares y encantadoras criaturitas de las que nos presentan ni más ni menos que 22 variedades además de algunas viñetas con situaciones más que risibles para todo amante de los SD.
La serie de ilustraciones dedicadas a Ein Requiem Für Menschen, son dibujos que no tienen desperdicio y que fueron creados para un CD de Toshiba Emi editado en mayo de 1.995 que pretendía cultivar la música clásica. Una legión de figuras con connotaciones religiosas. Una virgen, arcángeles y ángeles que en más de un caso nos recuerdan a los de Hagiwara hacen su aparición en una estética que pretende alejarse un poco de la animación.

LAS CHICAS SHIROW
Las protagonistas indiscutibles de este libro son las figura femeninas y junto a ellas, bestias mitológicas de todo tipo. Especialmente grifos y pequeños grifos ideados por el mismo Shirow que se relacionan estrechamente con las protagonistas de los dibujos. Él mismo nos explica la causa del predominio de las bestias y en especial del grifo; se trata de un ser mítico que antaño era utilizado en los escudos de armas de los nobles y por ello tienen en sí el aura de personaje mítico entre otros motivos.

EFECTOS POR ORDENADOR Y 3D
Algo especialmente interesante de este libro de ilustraciones es el uso de los efectos especiales por ordenador en las imágenes. A diferencia de otros autores que se inician en este campo o que están demasiado extasiados con los efectos de brillos y matiz de colores que es capaz de dar el ordenador, Shirow emplea de forma equilibrada y magistral esos efectos. Bien sobre dibujos íntegramente coloreados informáticamente en gamas muy uniformes, bien en ilustraciones previamente coloreadas por medios más tradicionales como los toques de acuarela y el *gouache* y posteriormente retocados con efectos y texturas luminosas y matizadas gradaciones.
Es más, no sólo podemos ver uno a uno los detalles sino que el mismo autor con sus comentarios especifica todos los detalles: la línea, la textura, el color... e incluso cuando se trata de imágenes tratadas exclusivamente por ordenador esspecifica los píxels/megas que ocupa. Además de detallar en estas cada uno de los pasos para la creación de la imagen y sus diferentes planos por separado.



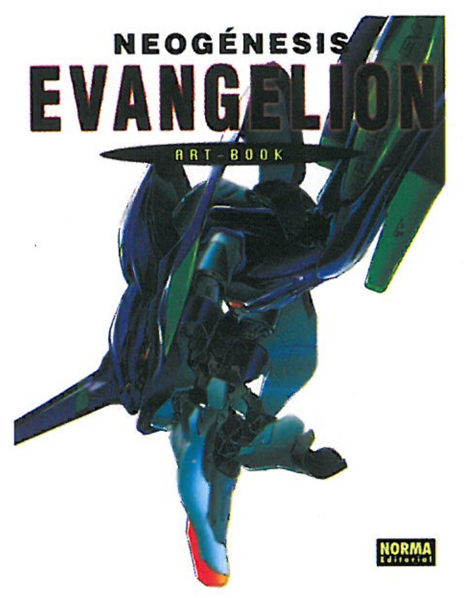


NOTICIÓN!
Y con un pequeño detalle me despido. El mismo Shirow ,en una entrevista que se le realizó el pasado año en la revista Newtype, afirmó que tiene en mente que durante el 1.999 trabaje en sorpresas como **Ghost in the Shell 2**, la continuación de **Appleseed**, **Dominion Conflict-2**, e incluso alguna entrega de **Orion** ambientada en el siglo XXI. ¡Larga Vida a Masamune Shirow!

■ **Bárbara Pesquer**

NEOGÉNESIS EVANGELION





Impresionante. Es la primera palabra con la que se puede describir este libro. Con una edición impecable, homónima a la japonesa, tapas dobles y de cartoncillo en el interior. Papel satinado interior y un grosor adecuado y otro detalle muy importante: la integridad de los textos traducidas al castellano. Como sabéis, el libro ofrece las mejores ilustraciones creadas para Evangelion y realizadas por varios autores. Los diseños principales están realizados por Yoshiyuki Sadamoto, pero la mayoría de imágenes son de acetatos que ilustraron la evolución de Evangelion en la revista especializada japonesa Newtype. Pero no todo lo que hay en el libro apareció en Newtype.
Vamos a resumir un poco las partes del libro:

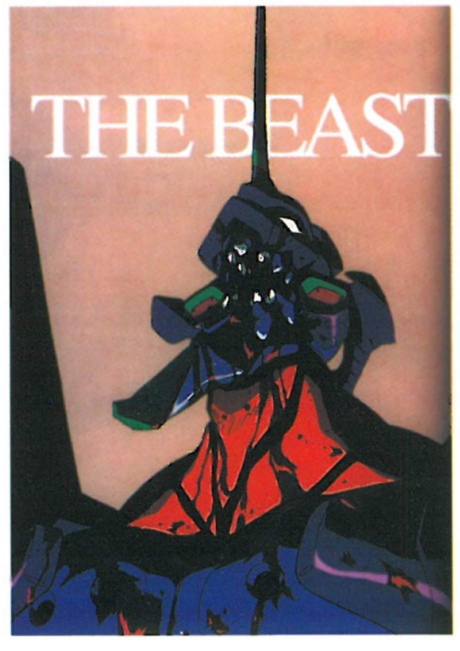
1.Ilustraciones: más de 70 páginas con ilustraciones de la serie, algunas muy divertidas, como la de Hikari encima de su querido Touji o bien las imágenes de los tres pilotos en su vida cotidiana (que poco se veía en la serie), las fotografías de un Shinji sonrojado junto a un sonriente Kaworu... También se incluyen las portadas e ilustraciones para el manga realizadas por Sadamoto (pág.1~76).

2.Guía de episodios: todos los episodios de la serie resumidos uno a uno, con sus correspondientes fotografías (pág.77~84).

3.Adelante Neogénesis!: el dossier original que Gainax presentó a sus futuros colaboradores y empresas interesadas en realizar merchadising sobre la serie (pág. 85).

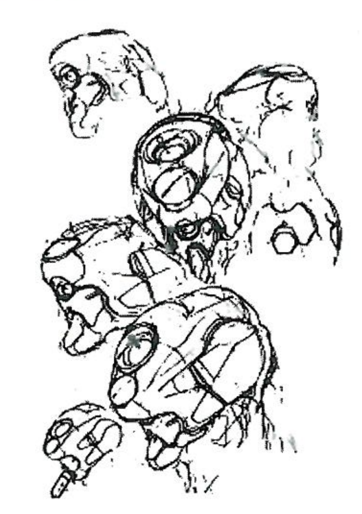
4. Los dibujos oficiales: los diseños coloreados definitivos para la animación, con todos los personajes de la serie, principales y secundarios así como también los diseños mecánicos de los EVAs y de

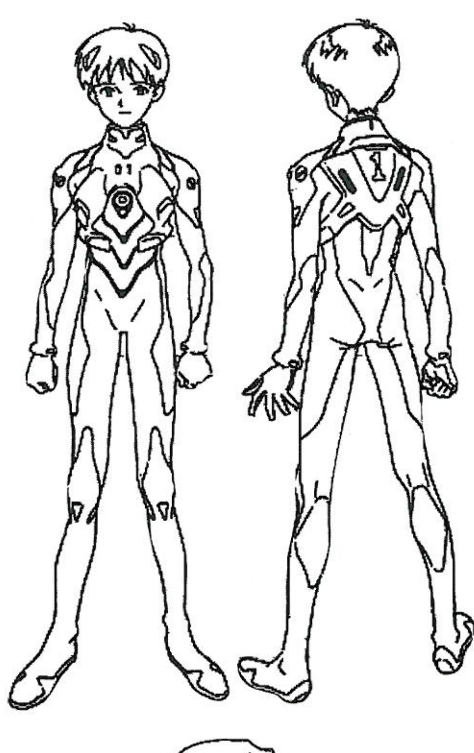




sus armas. El grueso de los diseños son los *layouts* (trazados) originales y también los modelos de diseños que se desecharon; así se puede ver el proceso de elaboración y evolución de concepto y grafismo de cada personaje (pág. 89~169).
Voces, artículos que aparecieron en la revista japonesa Newtype y personal más reparto son las tres partes restantes del libro. Contienen información complementaria sobre la producción y las impresiones del público japonés sobre la serie.
Con un precio de 4.950.-ptas., tal como os reseñamos en las Manganews, los fans y adeptos de Evangelion encontrarán en este libro todo el material imprescindible.

■ **Mary Molina**









PEACH GIRL

¡Esto es la guerra!

Autocaricatura del autor

Touji Kemori

Okayasu Kairi

Momo Odachi

Con obras tan especiales como **Jesus Christ!, Oh! my Darling** e **Imitacion** entre otras, **Miwa Ueda** es un autor que se ha ganado una buena popularidad por sus historias, que se enlazan con un muy directo sentido del humor y rodeado de las situaciones más explosivas. Su última obra, que se está publicando en Kodansha es **Peach Girl**, una historia colocada en el marco de la comedia estudiantil pero fuera de ser **pausada, se desenvuelve en un transcurso agitado y desaforado.**

LA HISTORIA

Peach Girl se trata de una desaforada tormenta de amor. **Momo** (que significa melocotón en japonés) es una chica que tiene la piel algo más oscura que sus compañeras de clase y como cualquier chica normal hace la vida de una estudiante; tiene amistades (Sae Kashiwagi) y habla a menudo con **Tôji**, un chico del que está enamorada desde la escuela media. Pero todo cambia cuando entra en el terreno resbaladizo del amor, y es que desde el momento en que se le ocurre confesarle lo que siente a Tôji todo salta por los aires.

Sae, que si por algo era la amiga de Momo, era porque así podía arrimarse más a Tôji, desde ese preciso momento levanta una enorme hoguera de odio en el afán de conseguirle. Y como el fin justifica los a medios no tiene el menor escrúpulo en mentir, ni en dejarla por los suelos y de indecente para arriba sólo porque Tôji en parte comparte sus sentimientos y no le presta tanta atención. Y eso si que no lo puede tolerar.

Tôji se convierte en el trofeo de una batalla en la que vale todo y las puñaladas de Sae estarán a la orden del día. No se limitan a lanzar falsos rumores, difamarla o a destapar su "pasado". El primer beso es con **Kairi**, un chico muy vivaracho y extrovertido que aprovecha siempre la mínima oportunidad para agarrarse a Momo. Las puñaladas traperas cada vez son peores, hasta el punto que finge más de una vez ante los mismos ojos de Tôji que Momo la golpea.

De forma que Momo se siente completamente atrapada bajo una lluvia de lágrimas de sangre y tan confusa que más de una vez se da con los postes de teléfono. Incluso amigas de la infancia creen los rumores. Momo se plantea dejar el instituto y para que la persona a la que más quiere la escuche, incluso se ve obligada a amenazar con tirarse desde un quinto piso. Pero ni siquiera eso detiene a Sae y en su insistencia por liarla con Kairi pone cada vez peor las cosas y causa lo que parece una ruptura definitiva de ambos.

Momo pierde cada vez más la paciencia, Sae continúa con sus puyas como si no tuviera suficiente y la convierte de nuevo en un señuelo de maltratos psíquicos y físicos con la competición de Natación que se aproxima. Se llega incluso a las manos... y se acerca el Round final con la inesperada aparición de Tôji en escena,



¿por quien se inclinará la Victoria?

Conclusión

Con una mirada atenta, lo que aquí se narra es una historia de hecho bastante dura y de lo más bestia en cuanto a puyas y algo trágica, pero no obstante lo que la hace genial es su tratamiento, realmente brillante. Todo se ve desde la óptica del sarcasmo y del desquicio que viene complementado con un estilo ágil, muy fresco y bien delineado con ricos sombreados en las portadas.

■ **Bárbara Pesquer**

THE WIND OF FIGHT

VIENTOS DE LUCHA







THE WIND OF FIGHT

A pesar de no tratarse de una historia especialmente excepcional, The wind of Fight es un manga que pese a tener la lucha como centro, en sus páginas encontramos a una peculiar familia de luchadores desde el punto de vista de su protagonista. Un joven algo simplón. **Kaze no Denshôsha-The wind of fight**, apareció publicado a mediados del 98 y se trata de una obra de **Satoshi Yamamoto** en el guión y **Kazuto Kawakuwa** en un dibujo tramado y con estilo propio pero algo torpe.

LA HISTORIA

Lo que aquí se cuenta son las venturas y desventuras de la familia Tôga y especialmente de Ippei, un chico amable y con el aguante de un santo que tiene una familia muy peculiar. Desde ya varias generaciones (ellos son la sexta) su familia ha perpetuado la tradición de la lucha y pese que él no tiene una inclinación especial hacia esta disciplina, esto sí sucede con sus cuatro hermanas: **Haruka, Natsumi, Chiaki** y **Kofuyu**. Haruka tiene 22 años y es la que dirige el Dôjo familiar; puntillosa y no demasiado flexible tiene una habilidad en la lucha innata. Natsumi, de 18 años es una chica muy atractiva que ejerce tanto de modelo como de competidora de Kickboxing. Siempre va a la suya. Chiaki es la hermana con la que está un poco más unido Ippei. En el fondo es una buena chica, pero tiene un carácter muy brusco y muy fuerte además de estar a menudo a la que salta y discutiendo con su hermano. Se entrena con especial intensidad y aspira a ser luchadora profesional, en lo que realmente tiene mucha habilidad. Y por último Kofuyu, de doce años, que tiene un aspecto aniñado pero que es muy perspicaz y no se le escapa nada.

Un bonito y perfecto tándem para hacer explotar al paciente y poco decidido Ippei, que entre que lo tienen como criada (es el único que limpia la casa, hace la comida, lava la ropa interior de Natsumi...) y las disputas frecuentes con Chiaki, más de una noche se fuga de casa para lograr algo de tranquilidad.

Pero no todo son desgracias, ya que su corazoncito late por **Yôko** una chica sensible y amable compañera del instituto privado al que asisten también sus hermanas menores, el Meiho. Y ella, curiosamente también aspira en convertirse en luchadora profesional al igual que su idolatrada Mask

Pero los protagonistas de esta historia no sólo se dedican a entrenar sus cuerpos, sino que dedican su tiempo a otras cosas. Entre lavadora y lavadora sus ratos libres los dedica Ippei, por cualquier billete que husmee a hacer desde una estatua tamaño natural (previamente habiendo tomado las medidas) de su hermana Chiaki para un enfermizo otaku coleccionista de Garage Kits y otros trabajillos.

Su familia es conocida por todos y en especial lo son Natsumi y Haruka, a las que llaman "Las hermanas Tôga del infierno". Por su habilidad prestan su ayuda a aquellos que les rodean y que tienen algún problema. Sea Yôko, acosada por una banda de chicas de la escuela que le hacen la vida imposible y le roban su dinero, sea Akiko, una famosa modelo compañera de Natsumi. Akiko sabe que en su profesión ya es frecuente recibir cartas extrañas pero las amenazas han llegado a tal punto que incluso han entrado en su casa y le pide ayuda a su compañera de trabajo, que envía a Ippei y a Kofuyu a solucionar el tema.

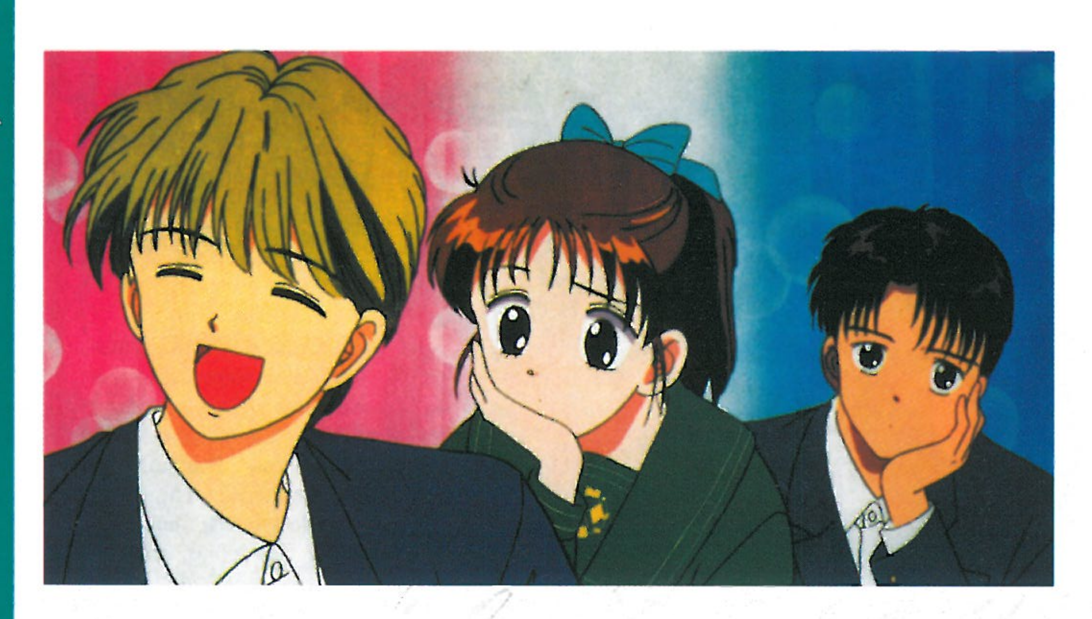
Pero la línea a seguir siempre es la lucha y por otro lado Chiaki, atraída por un premio de cerca de 200.000 Yenes, decide participar en una competición. En ella encuentra inesperadamente una rival especialmente destacable, **Chimera**, que odia a su familia y reclama su cabeza en venganza porque en otro tiempo Ryû Tôga terminó con su padre en un combate a muerte.

Bárbara Pesquer



CONTRA MARMALADE BOY-2

LOS OTAKUS REACCIONAN





LA FRANJA HORARIA INFANTIL
es la más violenta de TV

Escena de la serie infantil de La 2 "La familia crece".

Un estudio del Consejo del Audiovisual de Cataluña ha descubierto algo que muchos expertos ya sospechaban: el horario infantil es el que concentra mayor número de actos violentos de la pequeña pantalla, uno por segundo, si sumamos las distintas ofertas de las cadenas que emiten en nuestro país. Esta misma semana, la Asociación de Telespectadores ha denunciado también a la serie de La 2 "La familia crece", al considerar que incluye valores que pueden afectar negativamente a los niños.

TELE INDISCRETA 19

Continuamos recibiendo informaciones acerca de los artículos y comentarios negativos que se difunden contra **Marmalade Boy**. Además de los periódicos, ya son otros medios quienes se encargan de ser los mayores detractores de esta serie. Quizá este tema debiera ir en la opinión de los lectores, pero se ha hecho tan extenso que ya no es posible tratarlo como una opinión unitaria, sino que se merece un artículo que exponga los diversos puntos de vista y las conclusiones que extraen los aficionados ante las acciones que emprenden algunas asociaciones contra el *manganime* desconociéndolo completamente.

MENSAJES EN INTERNET

Mirad lo que he encontrado en la Teleindiscreta.... En dos palabras, flipante. Ya diréis algo, que yo aun estoy a cuadros....
Obvio. Vamos, que la protagonista vive en comuna ¿qué esperábais? Era cuestión de tiempo. Tanto da, ya está acabando....

Si es que son gentes que en su día ya criticaron al pato Donald por violento. A este paso, llegaremos al nivel de cierta asociación de telespectadores de EEUU, que denunció (hubo juicio) a Jim Henson y su "Ábrete Sésamo" por considerar que Epi y Blas inducían a los niños a la homosexualidad (claro, como viven juntos y charlan en el baño sobre el patito de goma... ¬_¬). Huelga decir que Jim Henson ganó el juicio, aunque para ello tuvo que esgrimir el argumento de que, al ser Epi y Blas muñecos de trapo, no podían mantener relaciones sexuales... Lo que hay que oir... -_-. De todos modos, no debemos olvidar que estas asociaciones tienen parte de razón (ojo, sólo parte... y pequeña), ya que las TV se empeñan en programar series juveniles (es decir, para gentes de cierta edad) en horario infantil actuando bajo la máxima de que "si está animado, es para niños". A ver si para antes del Segundo Impacto llega algo de cordura a este pais... ^_^

Gracias por enviarlo, es flipante... y pretenden que el manga triunfe en España.. a este paso estará PROHIBIDO TOTALMENTE

Si los culebrones no son malos para la salud, CÓMO "EL CHICO DE LA MERMELADA" VA A SER VIOLENTO ya se estan pasando jodeRRRRRRRRRR. No habrán visto nunca el telediario cuando ves ha gente sacando cadáveres de las fosas comunes en Bosnia, etc,... Lo único k hace falta es que censuren Candy o Doraemon por considerar que son series de bajo nivel intelectual o algo así. Ya estoy harto que nos jodan. Que censuren Bambi no? No matan a su madre no es violento? Igual con el Rey León o incluso Blancanieves, que nos muestra la maldad de las madrastas.

La revista de la cual tú sacas el recorte no es la única que ha publicado algo parecido. Parece ser que hay gente que piensa enviar



Califican de nociva para los niños una serie de La 2

Madrid. Ep

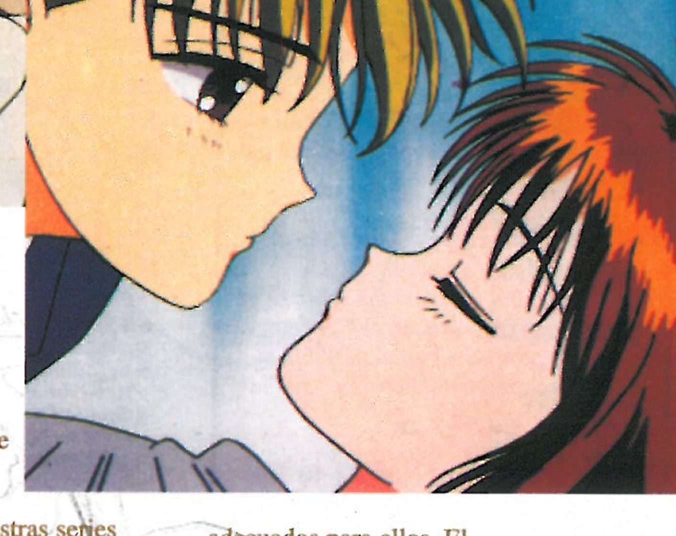
La Asociación de Telespectadores de Cataluña (TAC) ha denunciado y rechazado la serie «La familia crece», que emite La 2 a las 18,30 horas, al considerar que incluye contravalores que pueden afectar negativamente a los niños.

Según el TAC, «La familia crece» es una serie japonesa que muestra un modelo de encuentros familiares nada corrientes, ya que «se presenta al niño un modelo de familia contradictorio y alejado de su realidad, con situaciones lejanas y poco ejemplares que pueden perturbar la mente infantil».

VIERNES 4-12-98







cartas y e-mails a estas publicaciones y a TV2 contradeciendo a la citada asociación y alabando la serie. Aunque segun mis cuentas Marmalade Boy acaba el 15 de Enero y dudo que consigan quitarla.

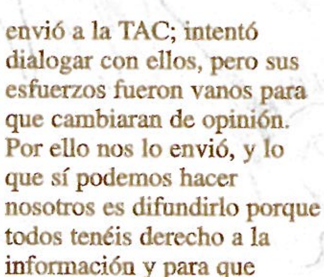
Gracias por enviar el recorte. Ya tenemos más por donde darles caña (joder, y que la hayan tomado con una serie como MB, es que tiene narices...).

Realmente la gente es estúpida, si algo no les gusta para sus hijos, lo que tienen que hacer es impedir que sus hijos lo vean, pero no veo que deban censurar a los que nos gustan, aunque he de reconocer que esta serie en concreto a mi me carga y no suelo verla, sin embargo mi hermana se la traga todos los días, y porque a mí no me guste, no voy a prohibir a mi hermana, que la vea, simplemente yo no la veo.

La verdad, algunos "adultos" (por llamarlos de alguna forma), o se aburren mucho (que se busque un ligue y se pasen todo el dia follaPIIII...), o son realmente subnormales profundos."

INFORME EN PRO DEL MANGA Y EL ANIME

En redacción recibimos un e-mail que no vamos a reproducir en su integridad por su extensión, pero sí algunos fragmentos que vale la pena leer. Núria Millán realizó un dossier en pro del manga y del anime y lo



envió a la TAC; intentó dialogar con ellos, pero sus esfuerzos fueron vanos para que cambiaran de opinión. Por ello nos lo envió, y lo que sí podemos hacer nosotros es difundirlo porque todos tenéis derecho a la información y para que sepáis lo que ocurre con vuestras series preferidas. Núria quiere enviar su informe a las cadenas de televisión para que no cuenten solamente con la opinión de los detractores del manganime. Núria dice textualmente "Estuve hablando con (gritando con, sería más exacto) la encargada de estos informes" "quiere conocer más opiniones sobre el tema: hacen falta argumentos contundentes (ARGUMENTOS, no simplemente opiniones) si no queremos que las televisiones tengan una clara oportunidad para eliminar totalmente el manga de sus emisiones." "Su postura defiende que la serie muestra familias "poco corrientes y nada ejemplares", que los padres de Miki se burlan de sus problemas, que Meiko sale con un profesor y son referentes para los confusos adolescentes, que aprenden a desconfiar de sus padres y adoptan posturas "peligrosas". Se supone que, además, por ser de dibujos animados y emitirse en horario infantil (de 4 a 10 de la noche, según ellos) se ofrece a los niños el acceso a contenidos que no son en absoluto adecuados para ellos. El argumento de que no está destinado a niños obtiene la respuesta de que tampoco es adecuado para adolescentes y de que los canguros actuales y los abuelos permiten a los niños ver cualquier tipo de dibujo animado. La pregunta de cuál es el horario para adolescentes no consigue respuesta. Sobre que es un buen guión que muestra problemas de los jóvenes actuales, que los niños encuentran situaciones muy similares en casa y esto les ayuda a confiar en que no están solos (profesores, amigos...) tampoco parecen hacer mella en su postura, aunque puede ser debido a que no tuvimos mucho tiempo o a que yo pueda no ser lo bastante hábil defendiendo mi postura. Hace falta alguien convincente, conocedor del tema y que no pierda los estribos ni el respeto hacia ellos (si se les insulta puede ser a causa de que de pequeños veíamos Heidi)." " Tienen las ideas bastante definidas (aunque confiesan desconocer el tema)." "Tienen un informe que yo preparé para el proyecto de final de carrera y no sé

REPORTAJE

si su intención es volverlo contra el manga. Os envío una copia por si decidís hacer caso al tema, para que sepáis con qué os podéis encontrar.

El mail de ellos es tac-tv@intercom.es".

Concluiremos por el momento, pero podéis leer el informe de Núria en el CD (un poco largo para reproducirlo en papel). Os continuaremos manteniendo al corriente.

■ La Redacción



La critica fomenta sus argumentos en uno de los puntos "conflictivos" de la serie: la relación entre **Namura** y **Meiko.**

CARTA DE JAVIER ROMANO

Es la segunda vez que escribo y quisiera comentaros algo que he leído en Heraldo de Aragón, del 9 de Diciembre.
Es la crítica de TV de José Javier Esparza. Comenta que una asociación catalana de telespectadores,la TAC, ha puesto a caldo la serie LA FAMILIA CRECE. Era algo que parecía imposible, pero la realidad es triste. Según la TAC, "...esta serie estimula las conductas sexuales prematuras y las relaciones íntimas entre niños y adultos, y ofrece contravalores que pueden afectar al desarrollo de los niños,como el materialismo..."
Me parece increíble que quieran echar la culpa a una serie, cuando los anuncios de las TV si que fomentan el materialismo y este no se encuentre en la serie, como no sea comprarse un helado o un regalo por aniversario o Navidad; que estimula las conductas sexuales prematuras cuando sólo se dan besos con 15 años o más (no sé en que mundo deben vivir estos miembros de la asociación o se imaginan que sus hijos deben ser monjas o otras, pero esto no viene al caso); o
que estimula relaciones íntimas entre niños y adultos cuando ya ha habido, alguna vez, en la sociedad española fugas entre un menor con un adulto/a, y en estos casos sólo hay cotilleo, sale en las noticias y poco más.
Al principio, en la crítica, J.J. Esparza sólo se limita a exponer lo de la TAC. Al principio parece que ni ataca ni defiende la serie. Pero después de explicarnos que vió un capítulo de la serie y más tarde otro u otros (no dice cuantos); al enterarse de la crítica de la TAC expone que al principio "...me pareció; un simple culebrón... pero la he vuelto a ver y es verdad que el culebrón ha subido de temperatura..." (Menos mal que no se han acostado ninguna de las parejas porque sino la calificarían de pornográfica).
Al final de la crítica escribe "...lo peor de LA FAMILIA CRECE no es su eventual estímulo de la precocidad sexual, es el hecho de que los caracteres que nos presentan son perfectamente histéricos, dominados por un sentimentalismo desbocado y por una visión de la vida carente de cualquier altura. LA FAMILIA CRECE enseña a los niños a razonar como quinceañeras histéricas. Y eso sí que es grave, sobre todo si la plataforma es una TV pública..." JAAA, JAAA, JAAA, JAAA, JAAA, JAAA, JAAA, JAAA.
Una comparación de estímulo de precocidad sexual y materialismo sacándolo de todo contexto: Para que alguien, adolescente o adulto/a, pueda besar a alguien tendrá que ir a un bar, pedir un BAILEYS y ofrecerle a la otra persona, sin olvidar ponerse colonia JACKS y llevar a la persona en un ROVER serie 200 para aparentar ser rico.

Javier Romano

Los Yatai



Japón está repleto de entrañables lugares que convierten en único a este país. Uno de estos elementos sin dudas es el *yatai*. Los *yatai* son tenderetes callejeros donde se sirve comida rápida preparada a mano y al momento. Hay diversos tipos de *yatai*, cada uno se especializa en un tipo diferente de comida y su localización depende de varios factores. Por la noche, al lado de las estaciones de tren, las calles cobran vida con los numerosos puestecitos esperando a sus hambrientos clientes, que acompañan estas "tapas" con varios sorbos de *sake*.



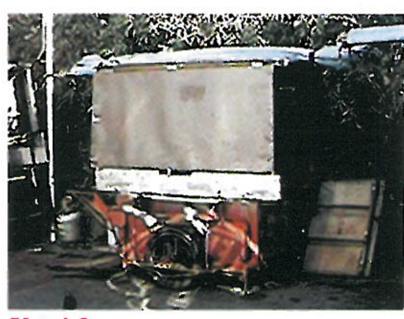
Yatai dinning

Algunos puestos le dan a uno la bienvenida tras sus cortinas glaseadas, que dan el toque justo de intimidad. Tras ellas podremos degustar deliciosos fideos servidos en un bol, que podríamos considerar como un entrante antes de llegar a casa para cenar.



Yatai 2

Cada tarde, los *yatai* son conducidos hasta su posición habitual. En un momento están a punto la cocina, el bar, la barra y las sillas para los comensales.

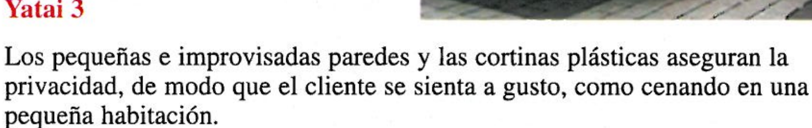


Yatai 3

Yatai 4





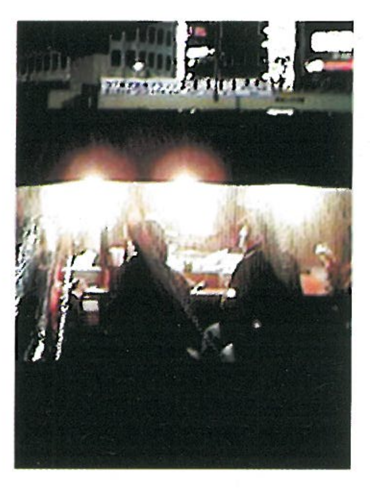


Los pequeñas e improvisadas paredes y las cortinas plásticas aseguran la privacidad, de modo que el cliente se sienta a gusto, como cenando en una pequeña habitación.

Yatai 5

Esta privacidad la aprovechan muchas parejas para estar un momento a solas, ya que es como tener un restaurante y un chef para ellos solos (puede que también sea un buen método para ligar), a menos que entre de repente un ejecutivo a comerse su ración de fideos y *sake* junto a los tortolitos...Cada tarde, los *yatai* son conducidos hasta su posición habitual. En un momento están a punto la cocina, el bar, la barra y las sillas para los comensales.

Yatai 6



Yatai 7



Yatai 8



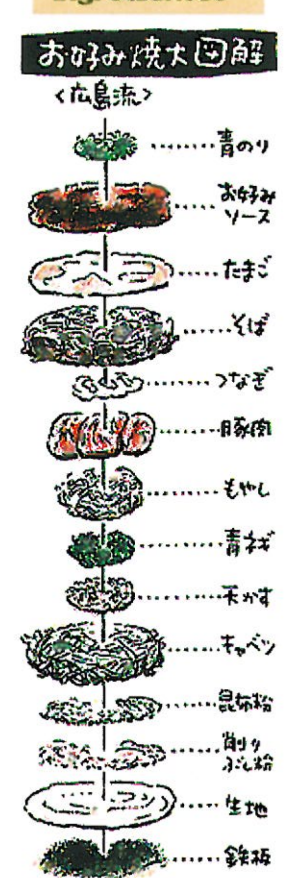
Los *yatai* son el lugar ideal para pasar un buen rato con los amigos, después del trabajo o para entretener un poco el hambre si has perdido el tren hacia tu casa. Un confortable bol de *ramen* te hará sentir mucho mejor!

Estos puestos aparecen en numerosos mangas, ya que, como sabéis, los japoneses plasman en sus viñetas sus costumbres y esta es una de ellas. Autores costumbristas como **Rumiko Takahashi (Ranma 1/2, One Pound Gospel, Urusei Yatsura)** o **Fujio F. Fujiko (Doraemon)** nos han hecho asistir en numerosas ocasiones a los tenderetes de comida que pueden alegrarle la tarde a uno... en Japón.

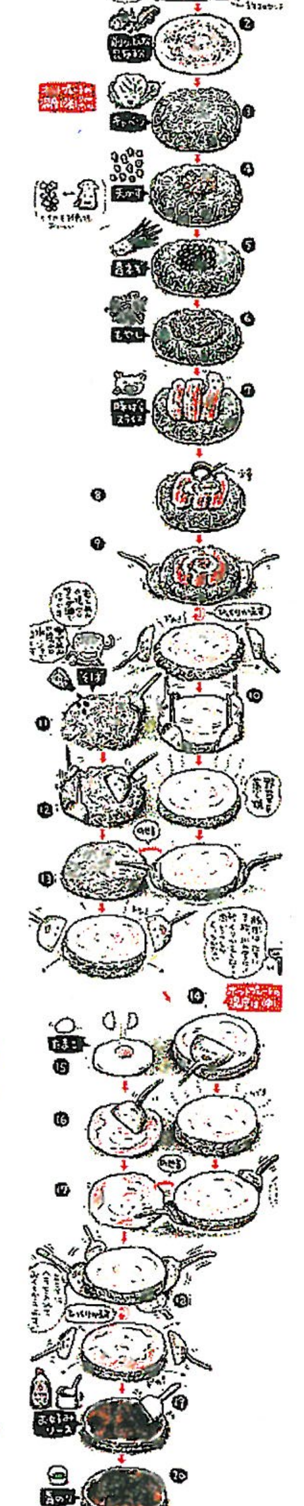
■ **Mary Molina**

OKONOMIYAKI

Cuadro 1: Ingredientes



Cuadro 2: Preparación



El *okonomiyaki* es un plato muy popular en Japón. Incluso hay restaurantes especializados solamente en cocinar variedades de dicho plato. Los fideos al huevo y algunas verduras son los ingredientes principales junto a una salsa dulce. Su sabor suave y delicioso olor le hacen ganar la buena fama que tiene. Son famosos el *okonomiyaki* de Hiroshima y el de... Está considerado un plato individual y es muy común encontrar un puesto *yatai* donde lo sirvan. Si lo pedís en un puesto o restaurante especializado, encontraréis mangas y revistas para entreteneros mientras el *chef* cocina.



INGREDIENTES

(para una persona)

- pescado desmenuzado
- harina, agua y *mirin* o vino blanco (una cucharada) para la base
- alga en polvo
- col
- habas
- puerro desmenuzado
- fideos liofilizados
- rodajas de embutidos variados
- un huevo
- salsa para okonomiyaki
- salsa para yakisoba

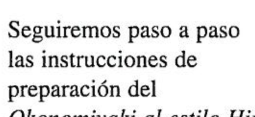
Lo que hay que saber sobre el Okonomiyaki

1. Se trata de un plato multi-estructurado (formado por varias capas de ingredientes). Fijaos en el cuadro 1 para la correcta colocación de los ingredientes y en el cuadro 2 para las instrucciones de preparado.

2. La salsa no tiene ningún secreto, pero su olor es uno de los mayores atractivos del plato. Para no perder tiempo con ella, podéis comprarla ya hecha (si tenéis algún comercio de productos orientales cerca, en la etiqueta viene su nombre "okonomiyaki sauce" o sea, "salsa para okonomiyaki").

3. La base ha de ser muy crujiente, es parecida a la de un *crep*. Podéis utilizar una base redonda de *pizza* o de *crep*. Recordad que este plato se cocina muy rápidamente y que un buen resultado depende de vuestra destreza en que no se os vayan los ingredientes de la base (esto es más complicado que hacer una *pizza*).

CÓMO PREPARARLO



Seguiremos paso a paso las instrucciones de preparación del *Okonomiyaki al estilo Hiroshima.*

1. Preparar la base mezclando agua, harina y un poquitín de aceite y sal. Mezclar estos ingredientes hasta conseguir una masa sólida a la que poder dar forma redonda (el tamaño aconsejado son 20 cm. de diámetro).
2. Colocar pescado cortado en lonchas (o troceado en minúsculas partes, como prefiráis) en la base.
3. Llenar un bol con hojas de col.
4. Rebozar la col con harina, freír y añadir al bol calamar frito desmenuzado.
5. Añadir puerro cortado en rodajas y habas.
6. Añadir rodajas de embutido variado en el bol.
7. Colocar la base o crep tapando el bol y verter cuidadosamente el contenido de este en la base.
8. Separar los fideos (usar aceite de ensalada para separar los fideos hechos al vapor y agua si los has hecho hervidos).
9. Colocar la verdura en la base.
10. Freír los fideos con salsa para *yakisoba* y colocar sobre la sartén en forma de redonda.
11. Colocar el *okonomiyaki* encima, de modo que la parte superior visible sea la base.
12. A parte, hacemos una tortilla y cuando está casi hecha la colocamos por debajo del okonomiyaki, ayudando a dar forma a todo el conjunto con una o dos palas de cocina.
13. Freír un poquito más, dar la vuelta, saltear y retirar de la sartén.
14. Espolvorear alga en polvo sobre el *okonomiyaki* y ya está listo para comer.

CÓMO COMERLO EDUCADAMENTE

Tal como indica el dibujo que os adjuntamos, el *okonomiyaki* puede seccionarse en 21 partes, son "las 21 separaciones del método para comer según **Bunpei Yanagi**" un analista del *okonomiyaki*:

- separación 1~3: gusto medio a raro.
- separación 4~6: comer por la parte derecha.
- separación 7~9: comer rápidamente.
- separación 10~16: parte central. Cuidado, que quema!
- separación 14: plena satisfacción del comensal.
- separación 19~21: separar las leves costras quemadas de los lados.

Nota: no comer la parte nº14 demasiado rápidamente, pero tampoco la dejes para lo último, frío, el okonomiyaki pierde muchos puntos.

MANGAJIN'S BASIC JAPANESE THROUGH COMICS

-El japonés básico a través de los cómics, de Mangajin-

MANGAJIN's BASIC JAPANESE through comics



Mangajin fue una revista íntegramente dedicada a la cultura japonesa que cerró su último número hace un año. Una sección de dicha revista se recopiló en dos libros que llevan el título "Mangajin's basic japanese through comics". ¿Qué manera mejor para aprender japonés que con los manga, lo que tanto nos gusta? Estos editores no lo pensaron dos veces, dada la gran aceptación del público frente a este tipo de publicaciones. Entre los dos libros se alcanzan las 320 páginas y están divididos en cómodas lecciones que no necesitan orden, pues se trata de viñetas de múltiples mangas que ejemplifican un aspecto de la gramática japonesa, algo así como nuestro curso de japonés. Quizá el único impedimento para seguir este peculiar curso es el idioma, que está en inglés, pero para los que entendáis un poco este idioma es totalmente recomendable si os interesa el idioma japonés.

En estos libros se encuentran las expresiones más cotidianas, dialectismos, contracciones, onomatopeyas... muchas frases que nunca encontraréis en un diccionario puesto que solamente se encuentran en el idioma hablado o bien en los manga.

Al principio del libro número 1 nos dejan bien claro que nosotros somos *gaijin*, o sea, extranjeros (la palabra que usan los japoneses para designar a los foráneos). Por ello, como *gaijin* cometemos errores típicos al aprender el japonés, como el no diferenciar el japonés que pueda hablar un hombre (más brusco) o el que pueda hablar una mujer (más refinado y pulcro). Así se nos hace una breve introducción a lo que veremos en el libro: nos hablan de mangas, de sus cifras de ventas, de los distintos públicos a que va dirigido, de los diversos niveles de cortesía del idioma, cómo pronunciar... Si creíais haberlo visto todo en manga aquí encontraréis más, ya que incluso se reproducen tiras de periódicos como el Nikkei, que explican en cuatro viñetas una costumbre en forma de *gag*. Por supuesto también encontraréis viñetas de obras que os resultarán tremendamente familiares, como What's Michael de Makoto Kobayashi (la autora del Hello! publicado



© Takahashi Rumiko / Mezon Ikkoku, Shogakukan



© Kobayashi Makoto / What's Michael?, Kodansha

por Planeta), Kamui Gaiden de Sampei Shirato o Maison Ikkoku de Rumiko Takahashi por poner algunos ejemplos. Esta guía visual es muy útil para el lector habitual de mangas en versión original y también para el estudiante de *nihongo* (idioma japonés).

■ **Mary Molina**

Mangajin's basic japanese through comics vol. 1 y vol. 2
edita: Mangajin, Inc.
Atlanta, GA & Tokyo, Japan
Editorial Weatherhill (1.996)
ISBN 0-9634335-1-2 (vol. 1)
ISBN 0-9634335-4-7 (vol. 2)
Se encuentran en las librerías especializadas (no de mangas, sino que de libros). Buscar en la sección de idiomas / japonés.
Precio: 14.95 dólares / 2.500 Yenes / 4.045.-ptas. aprox./ cada libro (no calculéis que no os saldrá, este es el PVP que encontraréis).

Ni hon go wa Yasashi i yo!

日本語は易しいよ！

Dai san ka: Kanji

第三課：漢字

El japonés es fácil! Lección 3: Los Kanji

Otro mes más nos damos cita en el curso de japonés. Este mes teneis que poneros las pilas porque vamos a tocar uno de los temas más complicados y a la vez imprescindibles del idioma japonés. Estamos hablando de los kanji o ideogramas.

Un poco de historia

China: Hace unos 5.000 años. La natural inquietud humana por que las palabras no se las lleve el viento lleva a inventar un tipo de escritura basado en dibujos. Se trata de dibujos que representan diferentes conceptos materiales o abstractos. Esto no es raro en la historia humana, no hay más que ver la escritura jeroglífica de los egipcios para comprenderlo. Lo peculiar en el caso de los caracteres chinos es que la escritura no se simplificó para acabar formando un alfabeto que representase meramente los sonidos, como en el caso de la escritura romana, que se originó a partir del fenicio, pasando por el tamiz del griego. En China la función de los ideogramas es la de expresar a la vez sonido y significado, no como en la escritura occidental, que expresa simplemente sonido. Evidentemente, los pictogramas empezaron como dibujos más o menos realistas de las cosas y con el uso se empezaron a estilizar y simplificar hasta llegar a las formas actuales, como podemos ver en el cuadro de la parte inferior.

Relación de todo esto con el japonés

Pues bien, transcurría el siglo IV de nuestra era y los habitantes del archipiélago japonés no tenían todavía escritura. A través de la península de Corea se introdujo la escritura china, en principio sólo alguna gente culta sabía leer el chino y únicamente lo hacían para leer tratados sobre budismo y filosofía. Poco a poco se fueron utilizando los ideogramas chinos para escribir el japonés. Pero aquí hubo un problema. El idioma japonés ya existía, pero no tenía escritura, y al

Formas originales	Carácter Moderno	Significado
	木	Árbol
	林	Bosque
	森	Selva
	本	Origen, raíz
	日	Sol, día
	月	Luna, mes
	明	Brillante
	山	Montaña
	鳥	Pájaro
	島	Isla

Cómo se formaron algunos caracteres

Algunos kanji sencillos: numerales y palabras interesantes

一	いち	ichi	1	人	ひと	hito	persona
二	に	ni	2	男	おとこ	otoko	hombre
三	さん	san	3	女	おんな	onna	mujer
四	よん/し	yon/shi	4	月	つき	tsuki	luna, mes
五	ご	go	5	火	ひ	hi	fuego
六	ろく	roku	6	水	みず	mizu	agua
七	なな/しち	nana/shichi	7	木	き	ki	árbol
八	はち	hachi	8	金	かね	kane	dinero, oro
九	きゅう/く	kyû/ku	9	土	ど	do	tierra
十	じゅう	jû	10	日	にち	nichi	día
百	ひゃく	hyaku	100	山	やま	yama	montaña
千	せん	sen	1000	川	かわ	kawa	río
万	まん	man	10000	田	た	ta	campo

importar los caracteres chinos también se importó la pronunciación china (con cambios sustanciales a causa de la pobre fonética japonesa). Así que un mismo carácter se podía leer de dos o más maneras distintas. Por ejemplo, el carácter que representa montaña, 山, se puede pronuncuiar "a la japonesa", es decir "yama" o bien al estilo chino, "san". Y aquí encontramos uno de los errores de interpretación más garrafales del japonés, ya que esta palabra, 富士山, que significa "monte Fuji", se pronuncia "Fuji-san" y no "Fuji-yama" como nos han hecho creer siempre!!

Onyomi y kunyomi

Estas diferentes maneras de pronunciar un carácter se llaman onyomi (lectura "on", derivada del chino) y kunyomi (lectura "kun", palabra japonesa). ¿Cómo podemos saber que la palabra 富士山 se pronuncia "Fuji-san" y no, por ejemplo "Fuji-yama" o "Tomishi-san" o "Tomishi-sen" o "Fuushi-yama" u otras combinaciones?

Pues la respuesta es: no lo sabemos. Pero tenemos pistas: normalmente si un carácter va solo en la frase, se suele leer en kunyomi y si va acompañado de otros kanji se lee en onyomi. Esta es una norma que funciona en el 90% de las veces. (¡Pero ojo con el 10% restante!).

Ejemplo: El carácter 新 (nuevo)

その新しい新聞はおもしろいです。

"Sono atarashii shinbun ha omoshiroi desu."

"Ese periódico nuevo es interesante"

Sono=ese / atarashii=nuevo / shinbun=periódico / ha=partícula de sujeto / omoshiroi=interesante / desu=verbo ser.

Vemos que el mismo carácter aparece dos veces en la misma frase pero que se pronuncia diferente. La primera vez se pronuncia en kunyomi, "atara". La palabra "atarashii" significa "nuevo".

La segunda vez va acompañado de otro kanji, que significa "oir", y se lee "shin", es decir, en onyomi. Shin=nuevo, bun=oír, juntos forman la palabra "periódico", que recoge "sucesos (cosas que se han oído) nuevos"

Nihongo ha nan desu ka (¿qué es el japonés?)

Analicemos la palabra Nihongo, que es el nombre que se le da al idioma japonés.

Vemos que se escribe 日本語

El primer kanji, (ni), significa "día, sol". El segundo carácter (hon) significa "origen, raíz" y el tercero (go) "idioma". El nombre de Japón es "nihon" o "nippon" y se escribe 日本. ¿Y qué tiene que ver "sol y origen", con el Japón? ¿No os suena la expresión "el país del sol naciente"? Pues ahora ya sabéis de donde ha salido.

Por tanto, "nihongo" significa "el idioma del país del sol naciente", es decir "japonés". ¿Veis qué fácil? ^_^

Por cierto, "español" se escribe スペイン語 (supein-go) Supein=España, del inglés "Spain".

Los kanji son complejos

Efectivamente, dominar la escritura kanji resulta un desafío importante, ya que existen muchos kanji parecidos, existe un orden de trazos que hay que seguir para escribir los kanji correctamente y además está el tema de las lecturas on y kun. Tenemos kanji facilillos como por ejemplo el de persona 人 (hito , nin o jin - 2 trazos) pero también kanji complicados como el de máquina 機 (ki - 16 trazos).

¿Cuántos kanji hay?

¡Buena pregunta! Técnicamente hay alrededor de 45.000 kanji, pero no os preocupéis, "solamente" se utilizan habitualmente unos 3.000 en el japonés. Existe una lista de 1.945 kanji llamada "Jôyô kanji" o kanji de uso común que son los que se pueden utilizar en la prensa escrita. Si se utiliza algún kanji de fuera de esa lista, hay que dar la lectura en furigana. O sea que ya sabéis, hay que tener muuuuucha paciencia con este idioma!!

Curso de Japonés



Ejemplos 例 (rei)
Veamos a continuación algunos ejemplos del uso de los kanji en japonés. Concretamente, los dos primeros ejemplos nos ilustran sobre las dificultades más comunes que nos vamos a encontrar en el estudio de los kanji. Son del Dr.Slump, de Akira Toriyama, y vemos a un poco menos que analfabeto rey Nikochan que no sabe muy bien ni leer ni escribir kanji (¡ni hiragana!).



Toriyama Akira / Dr. Slump, Shûeisha

Viñeta 1
Autógrafo: ぴすけくんえ
Pisuke-kun e
"Para Pisuke"
うちゅーの玉者にこちゃん大玉
Uchuu no tamaja nikochan ôtama
"Gran pelota Nikochan, pelota espacial"

Notas: El hiragana "ku" en "Pisuke-kun" está escrito al revés. El hiragana "e", que significa "para" tendría que ser へ y no え

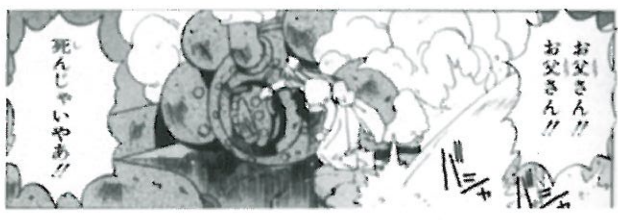
Viñeta 2
Pisuke: みんなみんなー！このひと「宇宙のタマジャ」だって！ 「にこちゃんオオタマ」だって！！
minna minna ! kono hito "uchuu no tamaja" datte! "Nikochan ôtama" datte!!
¡Hey, mirad! ¡Este es "la pelota espacial"! ¡Es la gran pelota Nikochan!

¿De qué se ríe Pisuke?
Pues Pisuke se ríe de un error de Nikochan, en vez de escribir el kanji de rey, que es 王 ha escrito el de pelota, que es 玉. Observad que la única diferencia entre "rey" y "pelota" es un solo trazo. Lo que en realidad quería poner Nikochan en el autógrafo es "Gran rey Nikochan, soberano espacial".
El kanji de "rey" se lee "ô" y el kanji de "pelota" se lee "tama"
Vocabulario: kun=sufijo para nombres de chicos / uchuu=espacio / daiô=gran rey / minna=todos / kono=este / hito=persona / datte=verbo ser
Moraleja: Cuidadito con los trazos, no hay que poner de más ni tampoco dejarse ninguno, ¡corréis el mismo riesgo que Nikochan!

Ejemplo 2
Planeta: 火星 (火 =fuego / 星 =estrella - estrella de fuego)
kasei
"Marte"
Arale: なに？
nani?
¿Qué?
Nikochan: あのヒボシをよくみとれよ！
Ano hiboshi wo yoku mitore yo!
¡Mirad bien este "Hiboshi"!
Súbdito: カセイとよむのです大王さま……
kasei to yomu no desu daiô-sama...
Se lee "Kasei", señor...



¿Cuál ha sido el error de Nikochan?
Pues Nikochan ha leído mal los kanji escritos en el planeta. En vez de usar la lectura "on", que sería la más lógica ha usado la lectura "kun" (recordad la pista, si un kanji va solo se acostumbra a leer en "kun" y si va acompañado, en "on"). Su súbdito se ha dado cuenta y le ha corregido. *Fuego* se lee *hi* si va solo y *ka* si va acompañado. Estrella se lee *hoshi* cuando va solo y *sei* cuando va acompañado.
¿Por qué se escriben las lecturas en katakana? Pues para que resalten en la frase. El katakana hace aquí la misma función que nuestra cursiva.
Vocabulario: Kasei=Marte / nani=qué / ano=ese / wo=partícula de complemento directo / yoku=bien /mitore=mirar / yo=partícula enfatizante / to="partícula" / yomu=leer / desu=ser / daiô=gran rey / sama=sufijo para personas muy respetables.
Moraleja: Cuidado con las lecturas "on" y "kun" de los kanji. ¡Es muy importante saber leer bien!



Asamiya Kia / Jôki Tanteidan (Steam Detectives), Shûeisha

Ejemplo 3
Un ejemplo sencillito para terminar es de Steam Detectives...
Rinrin: 父さん！！父さん！！死んじゃないやあ！！
Tô-san!! tô-san!! shin ja nai yaa!!
"¡Padre! ¡Padre! ¡¡No te mueras!!"
Vocabulario: tô-san=padre / shinu=morir / ja nai=(neg.) / yaa=(excl.)
Aquí vemos dos kanji sencillos, se trata del de padre y del de morir, además se nos da la lectura en furigana!!

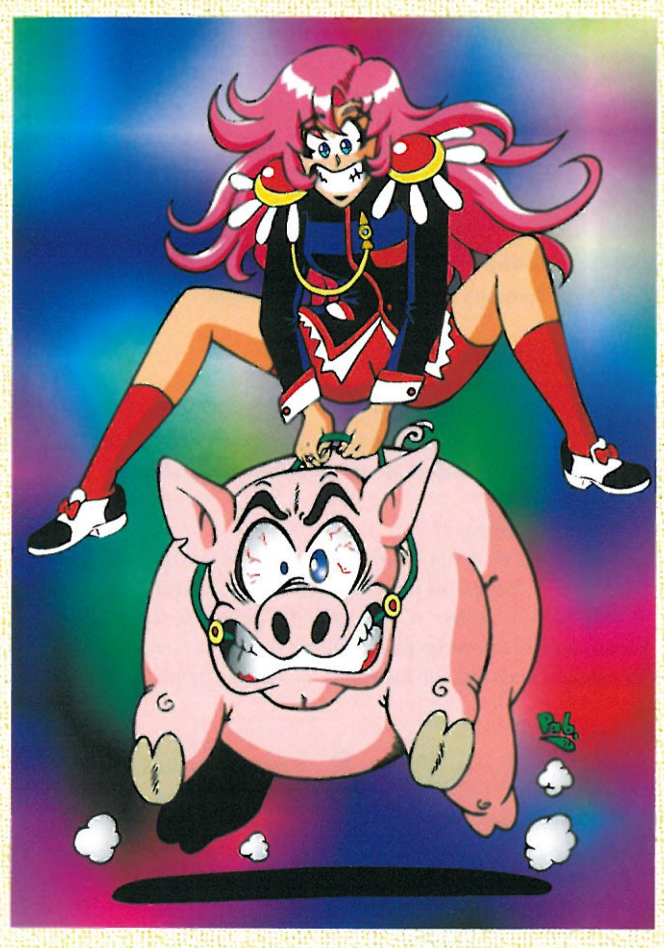
Un pequeño glosario
Furigana: Pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji, situados al lado del kanji en cuestión.
Hiragana: Uno de los dos silabarios japoneses. Se utiliza para escribir palabras propiamente japonesas.
Katakana: El otro silabario. Para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.
Kanji: ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.
Kunyomi y Onyomi: Diferentes lecturas de un mismo kanji según va solo o acompañado.
Partículas: caracteres hiragana que indican sujeto, complemento directo, complemento circunstancial...

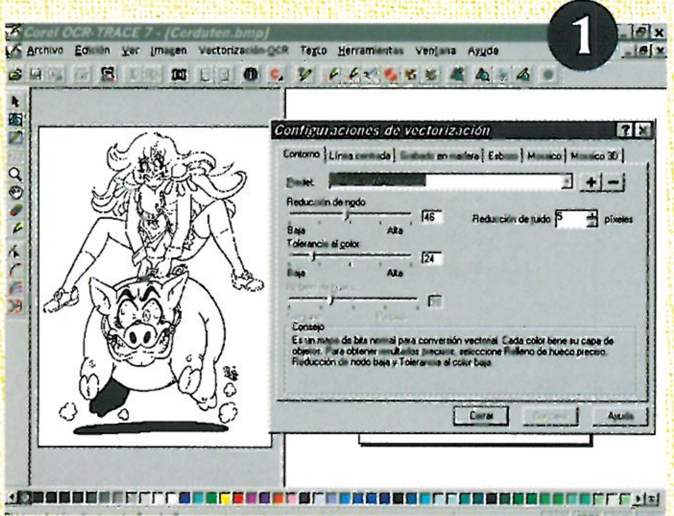
■ Marc Bernabé (Sembei@abonados.cplus.es)

REALIZA TU PROPIA CGI-2

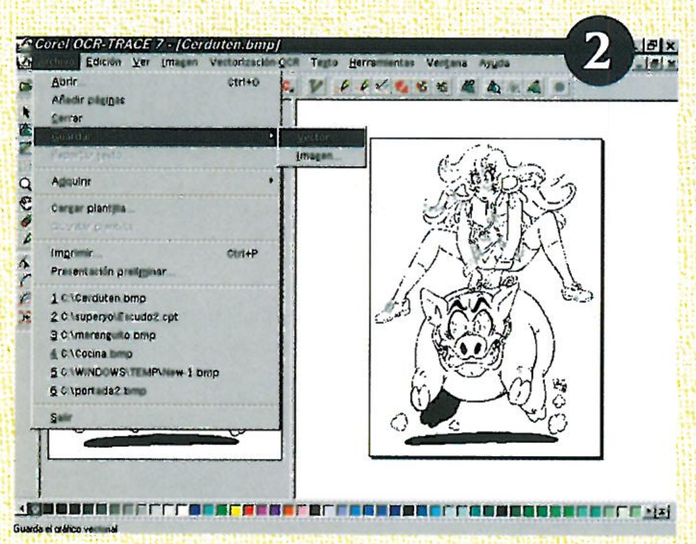
Con Corel Draw también es posible

El funcionamiento de COREL DRAW es diferente al de programas como el Photoshop ya que es un programa de dibujo vectorial; esto tiene sus ventajas e inconvenientes. Entre las ventajas está que es increíblemente rápido y que por grandes que se quieran hacer los dibujos jamás se pixelan. Vamos a ver su funcionamiento con un dibujo sencillo.

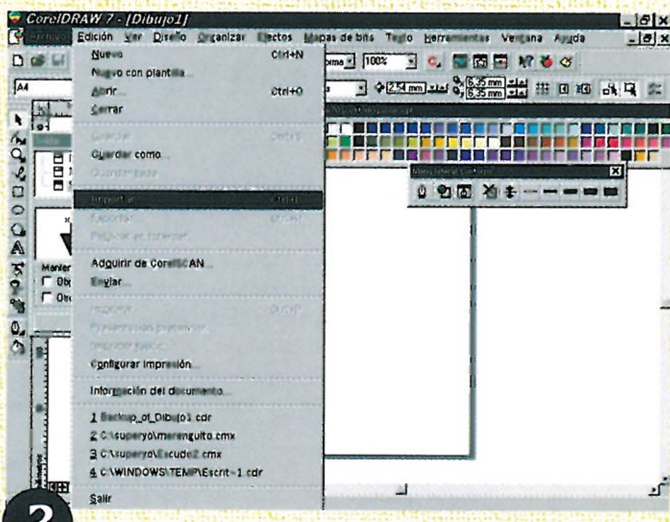




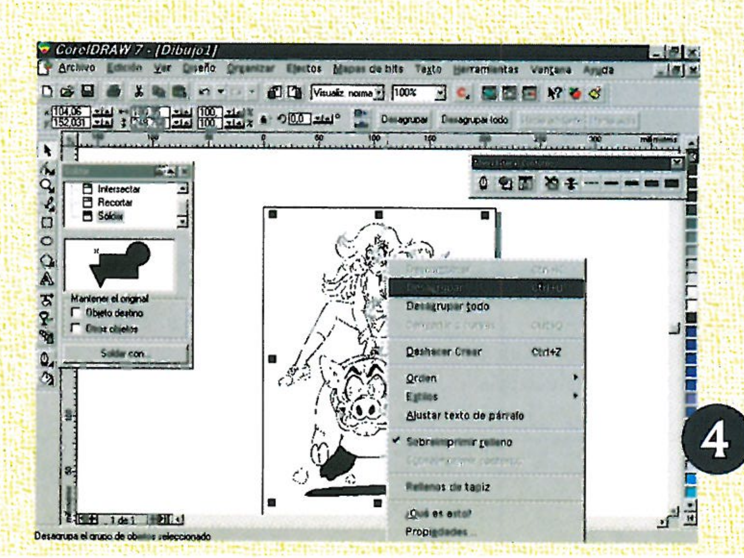
Una vez escaneado, procedemos a vectorizar el dibujo; para ello usaremos el OCR-TRACE, que viene junto con el Corel. Hacemos una vectorización por contorno. (Yo uso una reducción de nodo de 46, una tolerancia al color de 24 y una reducción de ruido de 5 (suficiente detalle sin usar demasiados nodos/puntos), aunque si lo deseáis podéis usar una vectorización más precisa.



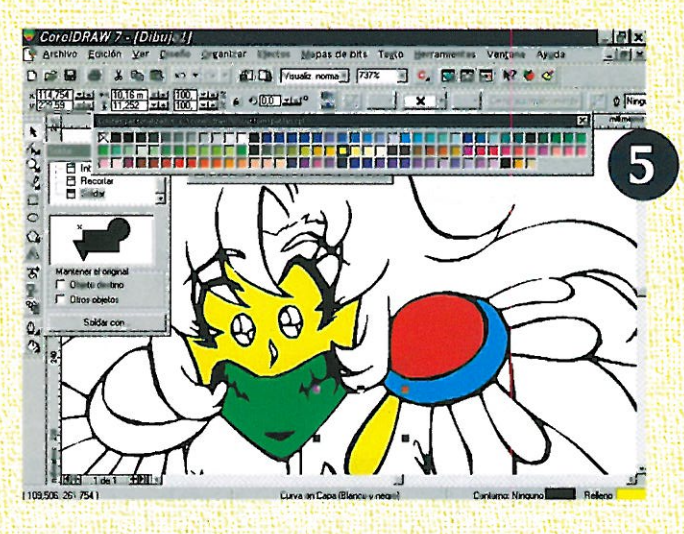
Guardamos el dibujo vectorial resultante en formato CMX.



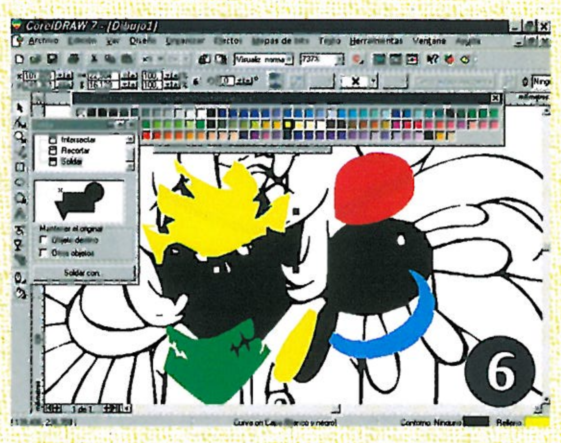
Cerramos el OCR-Trace y abrimos el Corel Draw. Creamos un nuevo dibujo con "nuevo" en el formato que más nos convenga (el DIN-A4 en este caso) y después nos importamos (CTRL+I) el fichero CMX que creamos antes y lo colocamos.



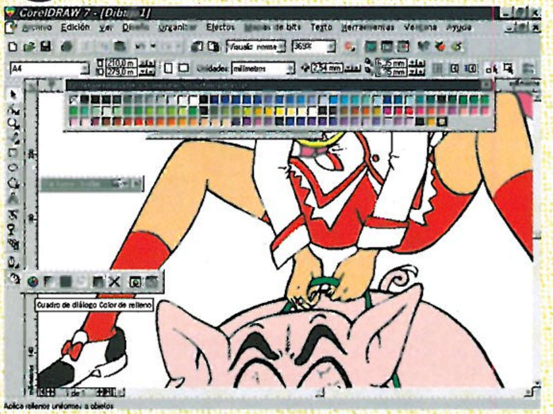
Una vez colocado el dibujo, lo seleccionamos (si no lo está). El dibujo aparecerá rodeado por 8 pequeños cuadraditos, ponemos el puntero sobre el dibujo y pulsamos el botón derecho eligiendo la opción desagrupar (ojo, esto es muy importante).



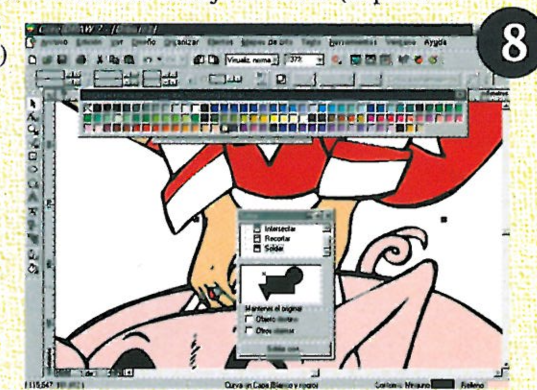
El primer punto que tenéis que tener claro es que, aunque lo parezca, no estáis viendo un dibujo hecho por líneas, sino una superposición de elementos (para explicarlo de forma más sencilla, son como pegatinas), que se van superponiendo sobre una silueta de color negro. Si os fijáis en las dos imágenes que están al lado de este texto, al moverlas se ve la silueta de color negro del fondo.



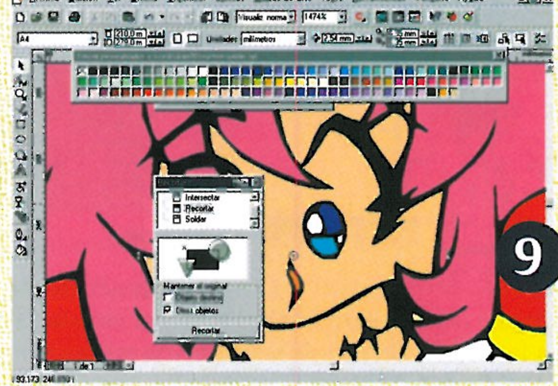
7 Rellenamos (Empleando la herramienta cubo) los diferentes objetos (ojos, manos, el cerdo, etc.)



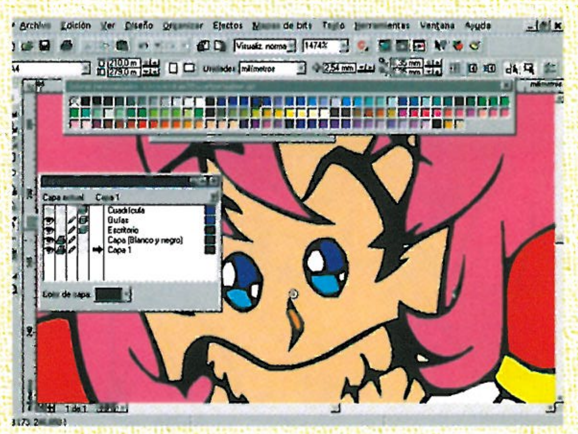
Es conveniente que los objetos que formen un conjunto (p. ej. la cara) se encuentren soldados entre sí. Para soldar el objeto A al B (el primero adquiere las características del segundo, p. ej. el color) primero seleccionáis el objeto A, después pulsáis soldar, os aparecerá una flecha muy gorda, y pincháis con ella sobre el objeto B. Si queréis deshacer una soldadura la seleccionáis con el botón derecho y pulsáis sobre descombinar.



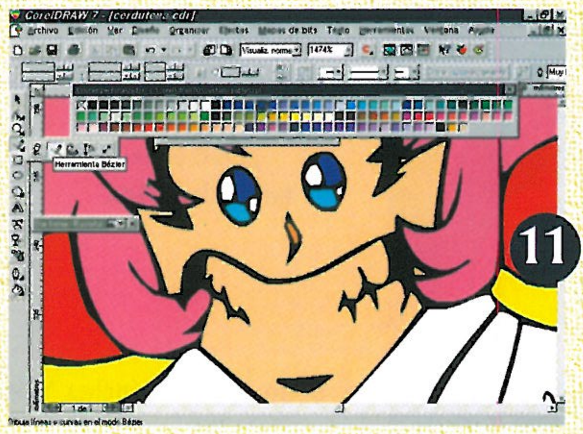
Para las sombras usaremos la herramienta Berzier aunque antes tendremos que hacer unas transformaciones para ahorrar tiempo. Recortaremos la cara de la silueta de color negro del fondo; sabremos que lo hemos hecho bien porque si suprimimos el objeto "cara" veremos el hueco en blanco, si lo hemos hecho mal se verá la silueta negra del fondo. Para que vuelva a aparecer la cara (la necesitamos), sólo hay que pulsar CTRL+Z.



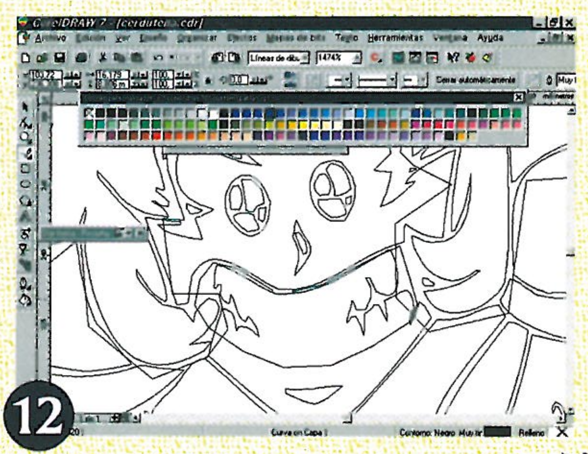
Abrimos el administrador de capas (en la carpeta diseño) elegimos la capa inferior. Seleccionamos la cara, la cortamos con CTRL+X y la pegamos con CTRL+V. Lo que hemos hecho ha sido trasladar la cara desde la capa superior a la inferior por detrás de la silueta negra. Con esto nos ahorraremos muchos puntos con la berzier.



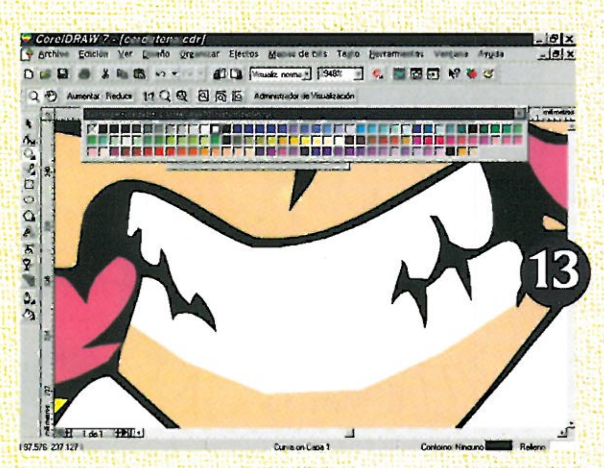
10



Seleccionamos la herramienta berzier y vamos a crear la boca (para que se vea mejor por dónde vamos, seleccionamos la opción "Ver líneas de dibujo simple" en el menú "ver", así sólo se verán los contornos de los objetos que forman el dibujo. Creamos la curva y le damos al botón de cerrar automáticamente cuando estemos a punto de cerrar la berzier (también se puede hacer de modo manual).

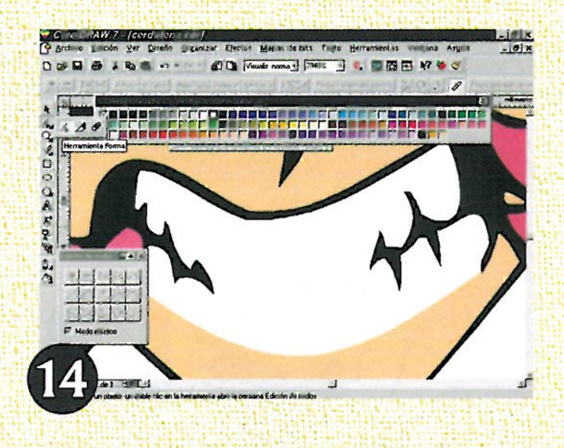


REALIZA TU PROPIA CGI-2 Con Corel Draw también es posible



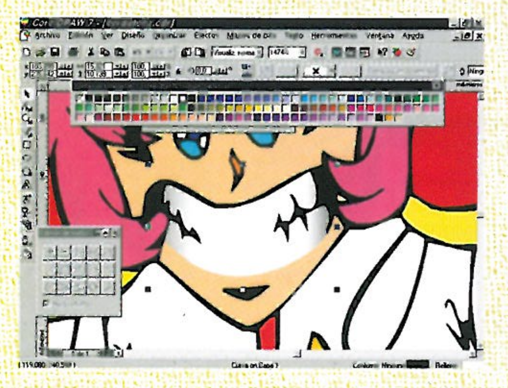
Elegimos la herramienta selección, le damos un color al nuevo objeto creado y eliminamos el contorno (en el menú de la pluma).

Como la boca nos ha quedado muy angulosa la vamos a modificar con la herramienta forma (el triángulo negro sobre una línea) y con la edición de nodos (para que aparezca, sólo hay que hacer doble clic en la herramienta "forma").



Para darle un poco de volumen a la boca seleccionamos relleno degradado (la opción lineal personalizada) con el ángulo adecuado.

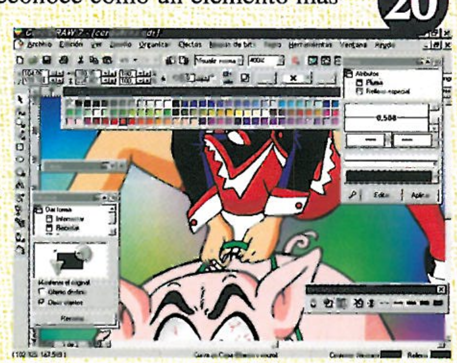
Hacemos lo mismo con las sombras de la cara, el pelo, etc.





Ahora le pondremos un fondo. Para ello creamos un rectángulo (Herramienta rectángulo) sobre una nueva capa que crearemos detrás de todas las demás. Después le ponemos una textura con la herramienta relleno de textura (en el menú desplegable del cubo) y escogemos un fondo.

Si nos fijamos lo que deberían ser partes del fondo, se han quedado en blanco, esto se debe a que el programa los reconoce como un elemento más del dibujo, así que tendremos que recortarlos (esta operación ha de realizarse al principio, pero la explico al final para su mejor comprensión).





21

¡Dibujo terminado!

P.D. El programa tiene muchas más opciones como rellenos degradados, transparencias, efectos de luz, etc., pero si las explicamos ahora este artículo sería demasiado largo, así que lo dejamos para más adelante.

■ **Pablo Antonio Sánchez Nogueiras**


DOJINSHI
CENICIENTA 2
NUNCA SEGUNDAS PARTES FUERON BUENAS





OYE.. ¿QUÉ VAS A HACER CON CHU-CHU?
OYE..., NO...., QUE ES DE UNA AMIGA
¡¡MIRA QUE CONVERTIR A CHU- CHU EN UN 16 VÁLVULAS!!
¡¡MIRA QUE TAJO TE VOY A DAR!!
ZAASS
PLOF!!!
DOHC 16 valvulas
¡¡¡MIRALO POR EL LADO BUENOOO..., AHORA SOLO CONSUME 4´6 LITROS A LOS CIEEN!!!











NO TE OLVIDES QUE TIENES QUE VOLVER A LAS DOCE EN PUNTO

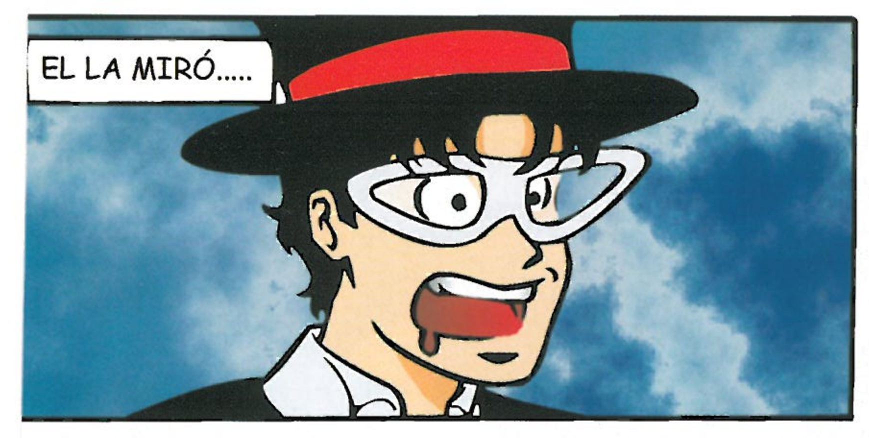
TO-1234-AH

SI, GRFXXX, A LA HORA QUE SE ACUESTAN LAS GALLINAS

Y UTENA-CENICIENTA LLEGÓ AL BAILE
OH, QUE ILUSIOON
JO, TIO QUE DISFRAZ MÁS ORIGINAL LLEVAS
SI..., VOY DISFRAZADO DE OPINIÓN DE LÁZARO
OH, CARIÑO
OH AMOR

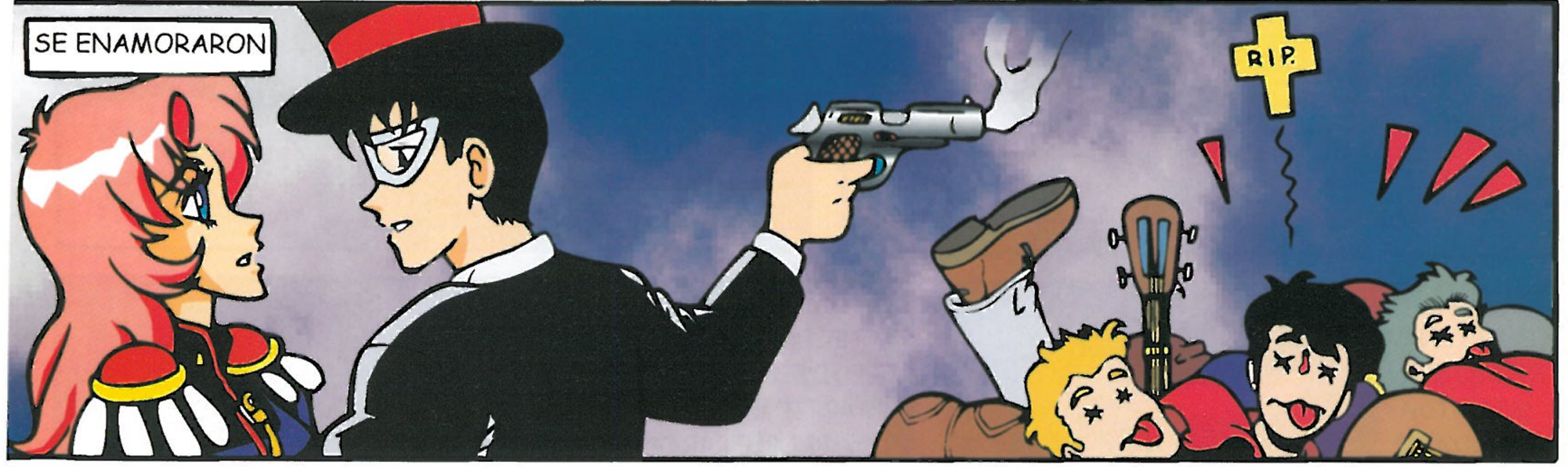




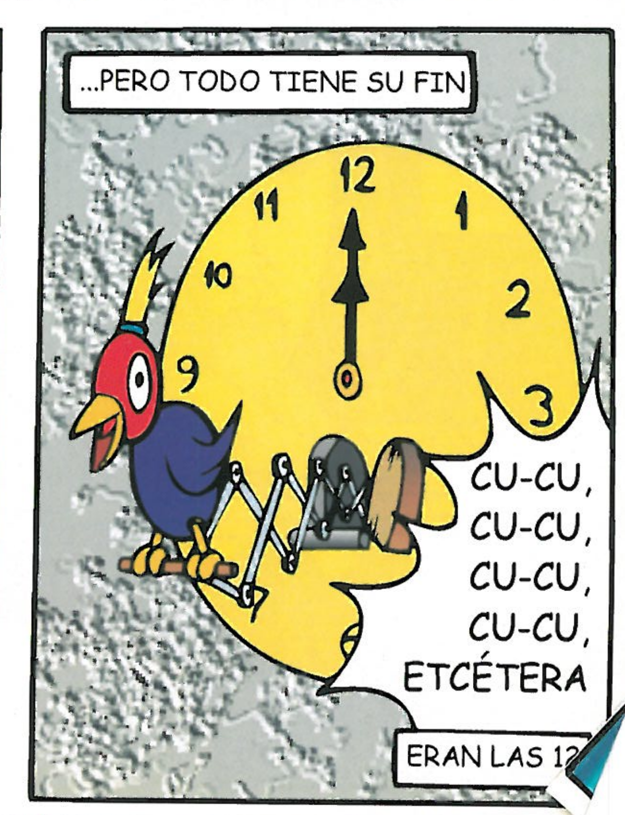

EL LA MIRÓ.....


ELLA LE MIRÓ....


SE MIRARON...
CLAVELITOS, CLAVE-LITOS, CLAVELIITOS DE MI CORAZOOOON!!!!

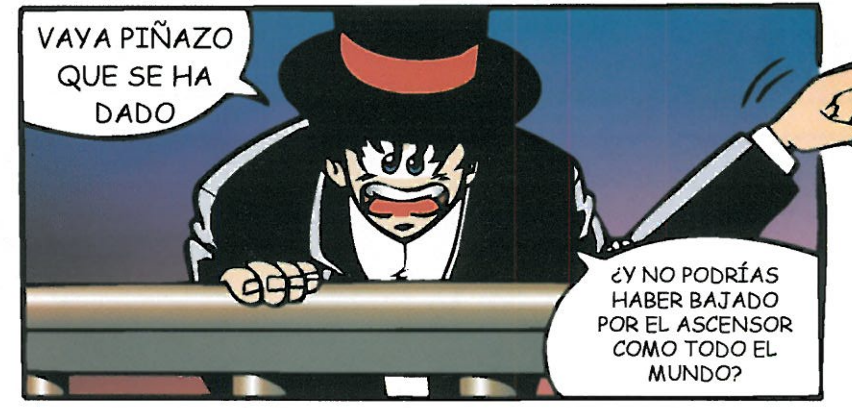

SE ENAMORARON
R.I.P.


BAILARON
¡¡¡ JO, TÍO YO QUDEIA QUE ESO DEL BAILEEGH AGAGRRADOG ERAG OTRGA COSAAAAGH !!!
¿QUÉ DIICEEGGHS?


...PERO TODO TIENE SU FIN
CU-CU, CU-CU, CU-CU, CU-CU, ETCÉTERA
ERAN LAS 12

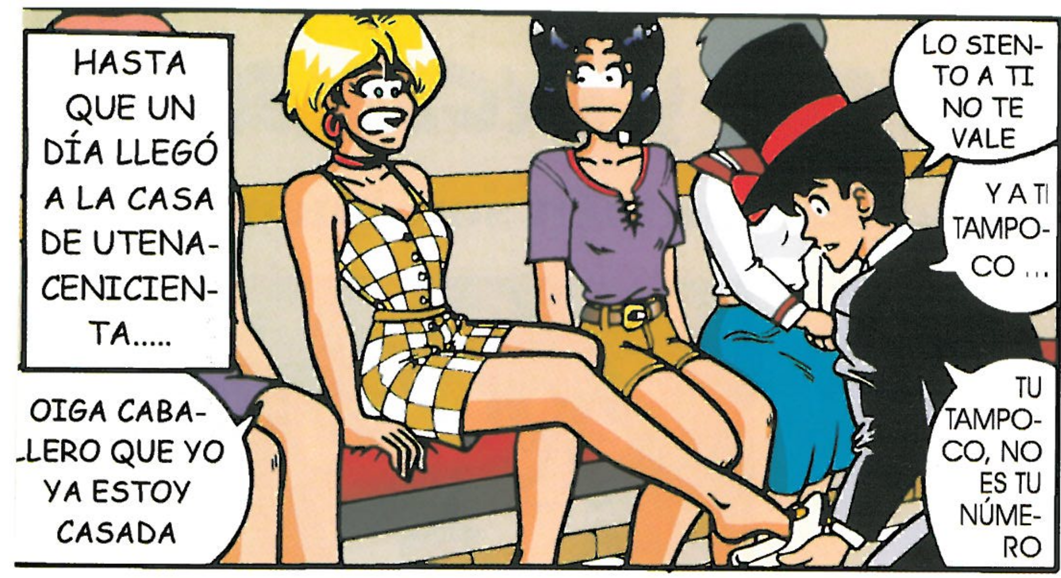
UTENA SALIÓ CO-RRIENDO
DIOS MIO, QUE TARDE
ZOOUFF
NO, ESPERA, VUELVE!!
CASÉMONOS
OH, SI CARIÑO



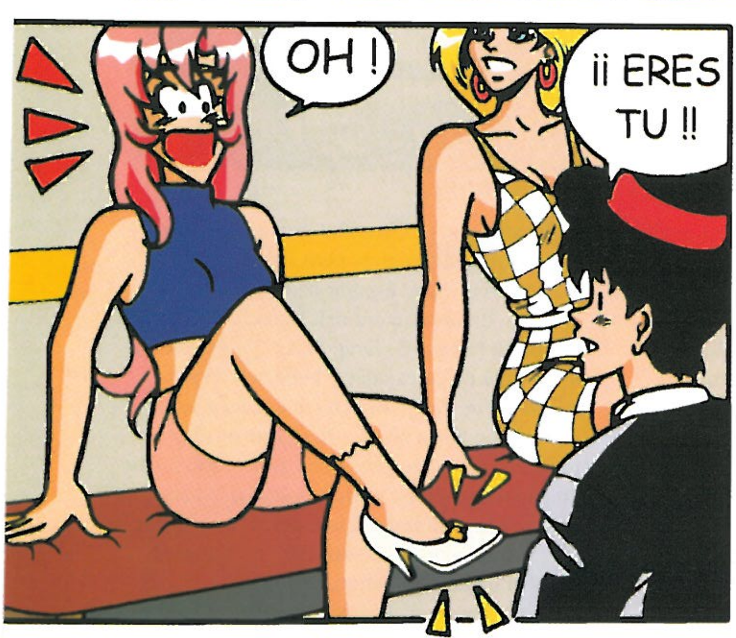














SI, SI, COMO LES DIGO..., ESTE DIBUJANTE SE HA VUELTO COMPLETAMENTE LOCO

NO, SI YA SE VE

MARI... ¡NO! ¡QUE HACES... ¡¡NOOO!

TRANQUILO MUCHACHO

POR LO MENOS DEJA QUE LE PONGA UN FINAL AL MANGAA

SOCORROO

¡ VOLVERÉ !

VOLVERÉ Y ME VENGARÉ... ¡ NOOOO !

AB-0000

DOKAN BOSS

FIN

SLAYERS GORGEOUS Y EXCELLENT

Terceras y cuartas partes también son buenas





De nuevo os presentamos a la retorcida, humillante, testaruda, irritable, interesada e insolente hechicera **Lina Inverse**.

Haciendo un breve repaso a lo que es la producción de Slayers, esta serie originada en la Dragon Magazine y obra de Hajime Kanzaka; ya tiene en su haber grandes éxitos. Empezando con Slayers (7/4/95-29/9/95), Slayers Next (5/4/96-27/9/96), Slayers Try (4/4/97-26/9/97). Cada una de sus partes con 26 episodios cada una y en concreto su tercera parte, Slayers Try empezó su emisión el 29 de diciembre en la 2 y ya a estas alturas ya todos vosotros habréis podido partiros de risa con The End of Mernaid Love, uno de los episodios álgidos de la serie y clara parodia de Evangelion.

Intercalándose entre las partes de la serie de TV mencionadas, fueron apareciendo diferentes superproducciones; las películas: **Slayers - The motion Picture** (65mn.) 5/8/95, **Slayers Return** (85mn.) 3/8/96, Slayers Special (30mn.) éstos en concreto son tres OVAs: Kyoufu Limera Keikaku - El terrorífico proyecto de Limera, Jeffrey kun no Kishidô - El Camino del Caballero Jeffey y Kagami yo Kagami (Espejo, espejito) y por último Slayers Great (2/8/97).

Pero aquí no se acaba la cosa, dos producciones recientes están manteniendo en primera línea esta saga en la que la fantasía heroica capta la extraña forma de la guasa y de la parodia desatada.

SLAYERS GORGEOUS

La primera es **Slayers Gorgeous**. Estrenada el 1/8/98 nos presentan a la genial hechicera Lina Inverse, como resulta habitual con la compañía consentida de Naga The Serpent, su mayor rival. De hecho, la historia toma un aire muy distinto argumento y nuevo diseño de personajes y una animación dirigida por Masahiro Aizawa.

Esta vez la clave de la historia la tiene **Malena**. A Lina se le pide algo que es el inicio de toda una tragedia (?). De hecho, Malena se fue del castillo de su padre, que nunca se comporta como tal y pasó a integrarse en una antiquísima comunidad de Dragones que se encontraban en la región que gobierna Rod. Y ahora éstos, bajo el dominio pacífico, paciente y generoso de Malena, tienen una seria amenaza, ya que los servicios de esa famosa hechicera son justamente para exterminar esta antigua raza. Algo realmente trágico, pero con semejantes elementos no cabe esperar nada tan triste ni sencillo. La destructora más ingeniosa y mortífera (a base de Drag Slave, ya se sabe...), la cascada de carcajadas y belleza femenina rebosante de Naga, Malena que parece sentir inclinación hacia Naga y Rod, que puede parecer inteligente pero es un poco corto... Con un panorama así no es de extrañar que cada una vele por sus intereses: Lina, por su puesto por la pela y Naga por no se sabe qué terminen en campos de batalla distintos y lluevan matadragones y medusas de los cielos.

SLAYERS EXCELLENT

Y después de Gorgeous, Excellent. **Slayers Excellent** es la última de las producciones que se está realizando y también tiene como protagonista a Lina y a Naga. Slayers Excellent es una serie de OVA's de 30mn.Tres exactamente, de los que ya han aparecido los dos primeros: Labyrinth (25/10/98) y Osorubeki Mirai - Un terrorífico futuro,(18/12). El tercero de ellos está previsto que aparezca en este mes de febrero.

Labyrinth empieza cuando en el hotel donde se alojaba Lina y por su lado comía Naga vuela por los aires y queda completamente

OVAS Y PELÍCULAS SLAYERS



Slayers, the motion picture



OVA 1 Kyofu Limera Keikaku



SlayersSpecial



OVA 2 Jeffrey Kun no Kisshido



OVA 3 Kagami yo Kagami



Slayers Return



Slayers Great



Slayers Excellent vol.1

carbonizado. Entonces, entre las llamas surge una magnífica figura, Naga. Ésta resulta malherida y desde aquél instante con todo el cuerpo vendado y todo (sus redondos pechos incluídos, que alguien me explique cómo se pueden vendar de esa forma), no se separará de Lina. Y ambas en esa ciudad encontrarán un nuevo reto. Un temible poderoso vampiro llamado **Shutyndolf** que domina la ciudad y que habita en un laberinto subterráneo que se encuentra bajo la ciudad, en el que mora. Un bello vampiro ante el que el poder de Lina es inútil y que protege sus dominios con los habitantes de la ciudad convertidos en zombies.

Osorubeki Mirai (Un terrorífico futuro), plantea una historia muy distinta. Un millonario, de los más potentados le encarga a Lina que lleve a Sylene, la hija de Fichmeier, a su villa del campo. Normalmente Lina no aceptaría algo así, pero lo suculento de recibir por adelantado la mitad de su recompensa en oro es demasiado y acepta sin pensarlo, una misión que cree sencilla... hasta encontrarse cara a cara con Sylene. Una chica de sonora carcajada y un físico generoso que la deja sin fuerzas. Una copia mimética de Naga que le hará sudar la gota gorda para lograr su recompensa.

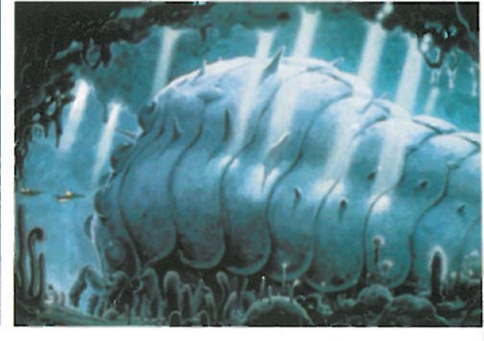
■ **Bárbara Pesquer**



TODO UN CLÁSICO







Hayao Miyazaki es mundialmente conocido (entre los otakus, claro) por ser el director de películas como **Porco Rosso** o **Tonari no Totoro** (entre otras). Pero además de dedicarse al *anime* también dibujó y guionizó un manga, **Kaze no Tani no Nausicaä.**

Esto fue allá por el año 1982... Miyazaki había trabajado en algunos animes como "Conan, el niño del futuro" o "Heidi", y se decidió a probar en el manga. Nausicaä se publicó en la revista Animage, y como suele ocurrir, en vista de su gran éxito se llevó a la gran pantalla. La película se estrenó en 1984, y desde entonces ha causado furor entre los aficionados.
Como detalle, cabe decir que Nausicaä no ha salido todavía de las listas de los personajes más votados.

Argumento
Han pasado mil años desde que tuvo lugar un holocausto ecológico que devastó la tierra y la tranquilidad reina en el Valle del Viento. No obstante, otros reinos no son tan pacíficos. Torumekia intenta conquistar el mundo y amenaza la paz del Valle del Viento; se inicia una guerra en la que Nausicaä defenderá su reino y el ecosistema que lo rodea. Lo cierto es que los que ya hayáis visto la última película de Miyazaki, "Mononoke Hime", podréis comparar el paralelismo que existe entre ambas producciones. Ambas princesas intentando salvar su mundo, conocen a un apuesto joven. En Nausicaä el elemento dramático es fundamental, ya que el pasado de la princesa es algo triste. Este pasado no lo veremos en el anime, donde se ha condensado la historia de forma magistral.
Entre los artilugios voladores, los bosques tóxicos y los insectos gigantes el ambiente creado es impresionante, y el dibujo, recargado y lleno de pequeño trazos está a la altura de la historia. Una historia que podría decirse que está a caballo entre la fantasía heroica y la ciencia-ficción con unas pinceladas de ecologismo y un gran toque personal del autor.

El manga
La edición japonesa consta de 7 tomos impresos en tinta sepia (editorial Tokuma Shoten), pero lo cierto es que hay que entender los bocadillos para poder disfrutar Nausicaä. Podéis conseguir la edición americana, editada por VIZ (1994), que consta de 4 tomos, actualmente se puede adquirir el pack completo en una preciosa caja por 69.95$ (unas 10.000 ptas.) Hace algún tiempo se lanzó una edición de 5 tomos, pero intentar conseguirla es bastante difícil...
A nivel gráfico, el estilo de Miyazaki se acerca más al gusto occidental por el cómic, o sea, mayor número de viñetas y una narrativa un poco más rápida. Proliferan los tramados a mano y tan sólo se utilizan las más necesarias tramas. El dibujo no busca espectacularidad, pero es algo más que meramente funcional; en él se hallan influencias del afamado dibujante francés **Moebius**, amante de los diseños mecánicos extraños y de la Ciencia Ficción.

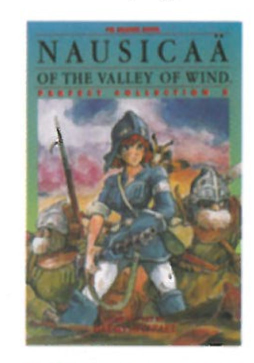
Art Book
Además del volumen titulado "The Art of Nausicaa", un poco caro para el bolsillo (unas 6.000.-ptas. aproximadamente), existe un art-book editado por Kadokawa primero en 1984 y por segunda vez en 1992. En él se detalla la película completa por orden de escenas y secuéncias, incluyéndose los fotgramas más importantes (80 páginas a todo color); la segunda parte de dicho libro contiene fotogramas clave para la animación de algunas escenas y diseños de personajes, así como algunos fondos y entrevistas con Miyazaki, su staff, y la dobladora de Nausicaa. El precio de este libro eran 920 yenes en el 92 (1830.-ptas. en las tiendas especializadas), así que si lo encontráis quizá os cueste un poco más, pero sólo un poco.

La película
Respecto a la película, se editó en España hace bastantes años (cuando las cintas tenían fecha de caducidad ^_^) bajo el nombre "Guerreros del viento"; las pegas son que Nausicaä se llama Sandra y que faltan 30 minutos que se cortaron en Estados Unidos. Su política fue, "si hay 30 minutos en los que nadie dice nada, son innecesarios... y como es una *peli* de dibujos para críos..." Gracias a eso ha costado lo suyo que Miyazaki vuelva a permitir que se editen más películas suyas en EEUU.... A pesar de todo merece la pena intentar conseguirla, todavía la alquilan en algunos videoclubs antiguos, pero la empresa que la distribuye ya ha agotado todas las copias del almacén (lo sé de buena tinta, mi copia es una de las 25 últimas...).

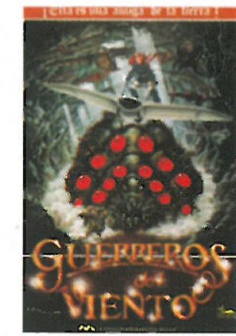
Seguro que todos habíais oído hablar antes de Nausicaä, la fama que tiene no es inmerecida, no perdáis la ocasión de verla o leerla.

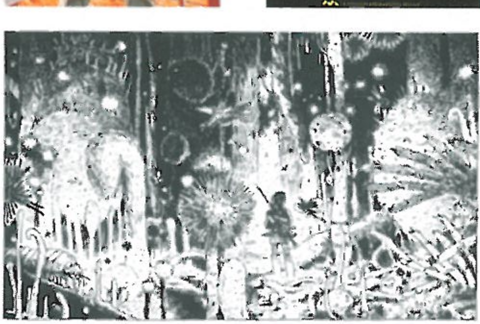
Jorge Orte











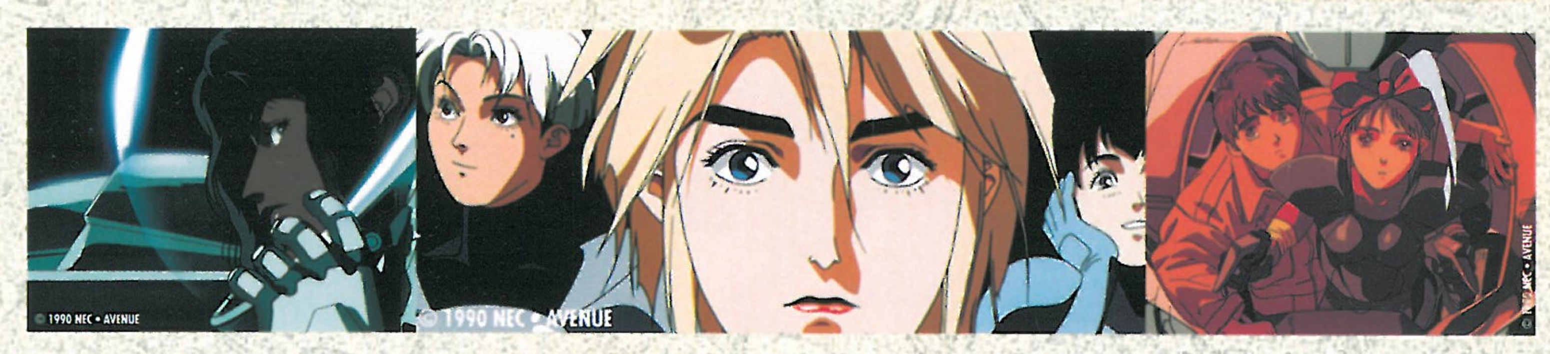






SOL BIANCA

COMENTARIO PELICULA



Cuando no hacía mucho que me había metido en esto, recuerdo que una vez Alejandro Maicas, por aquel entonces todavía mandamás de la revista Mangazone (que por esas fechas era la mejor revista (y la única, claro)), me pasó unas cuantas cintas de películas japos inéditas por estos lares (muchas todavía lo son, de hecho). Entre ellas, cosas como una película de unos personajes que al mojarse se transformaban en animales, extraños capítulos de los Caballeros del Zodiaco con una duración más larga que los de la tele, las curiosas aventuras de un cerdo que pilotaba un avión rojo... y una película llamada Sol Bianca.
Aunque mis gustos han cambiado desde entonces, reconozco que me pareció bastante aceptable, y debo admitir que me extrañó cómo la masiva explosión de revistas y fanzines que tuvo lugar al poco tiempo comentaba con repetitivo ardor las peripecias de Ranma ½, las películas de Saint Seiya, las maravillas del Estudio Ghibli y su obra Porco Rosso... y nadie reparaba siquiera en Sol Bianca.
Y es cierto, vale que no he podido llevar un control total de todos los fanzines aparecidos (aunque creo que sí de muchos), pero hasta donde yo llego me parece que tan sólo un fanzine de hace unos 4 años y cuyo nombre no recuerdo hizo un breve comentario de esa que yo consideraba una buena película. Así pues, me toca hacer creo que justicia con esta incomprensiblemente ignorada animación.
Presentada en Estados Unidos por A.D. Vision en y por AIC en Japón (1.990), está dirigida por Katsuhito Akiyama. Sol Bianca es un film de más o menos una hora y tres cuartos de duración (aunque en la cinta que yo tengo, la versión original subtitulada al inglés, vienen al final los diseños de la película: personajes, mechas, escenarios...). Está recogida en dos OVA's.

Argumento

En ella, el carguero en el que **Rim Delapaz** se había colado de polizón es abordado por una nave pirata. Al estar metido en un contenedor, Rim es transportado al navío invasor, donde es descubierto por sus ocupantes, cinco encantadoras (por no decir estereotipadas) chicas cuyos nombres son **April** (la jefa), **Feb** (de February, la morenaza misteriosa), **May** (la niña que pone el toque infantil), **June** (la adolescente experta en sistemas informáticos) y **Janny** (de January, la psicópata amante de las armas). Cuando aún te estás recuperando de semejante shock descubres que Rim quiere ir a un planeta llamado **Tres**, que para colmo es el hermano gemelo del suyo propio, el planeta **Uno**. Que te cagas. Rim no explica las razones de su necesidad de ir a Tres, pero convence a las cinco piratas diciendo que en Tres se encuentra el mayor tesoro de la Galaxia, la Caja Dorada (que se rumorea es el compendio de todo el saber galáctico y una fuente casi divina de poder), ya que éstas en principio eran reticentes a ir pues allí no se les había perdido nada y además el planeta en cuestión estaba tiranizado por el malvado (amén de cruel, claro) **Batros**. Pero claro, al fin y al cabo tampoco se arriesgan mucho ya que disponen de la Sol Bianca, una nave de poderes inimaginables y cuya principal característica es un extraño y único sistema dimensional que le permite, literalmente, sumergirse en otra dimensión cuando el peligro o la situación lo requieren. Así yo también saqueo naves, no te digo...
A partir de ahí, aventuras y emociones a raudales, porque entre otras cosas Rim (quien por supuesto es capturado por los malos) es hijo del líder de la resistencia en Uno y otra serie de "particularidades" de esas que siempre dan más miga a una peli; como por ejemplo el que unas piratas que en teoría sólo deberían velar por sí mismas decidan arriesgarlo todo por unas causas en principio no son todo lo rentables que ellas deberían requerir (¿por qué nunca puede haber un protagonista pirata o salteador con el egoísmo propio de estos personajes y siempre acaban sacando un altruismo inusitado y por supuesto nada asociable a semejante profesión?).

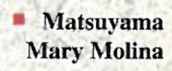
Merchandising

Se conoce una versión en cómic basadsa en Sol Bianca, bajo el título "Tesoro en el sol perdido" que publicó AD Vision. También hay un juego en RPG. Entre el 90 y el 91 se editaron en Japón dos cd's que recogen su banda sonora:
Sol Bianca original soundtrack 1
Ref.: NEC-Avenue N29C-43
Fecha de salida: Feb-21-1990
Precio: 3.200 Yenes
Sol Bianca II original soundtrack
Ref.: NEC-Avenue NACL-1017
Fecha de salida: May-21-1991
Precio: 3.000 Yenes
Los dos OVA's están disponibles en el catálogo de ADV.

SOL BIANCA
Duración aproximada: 60 min.
VHS doblaje inglés: 19.98 dólares
REF. # VHSSB/001D
VHS original con subtítulos inglés: 29.95 dólares
REF. # VHSSB/001
LD subtítulos inglés: 39.95 dólares
REF # CAVSB/001
SOL BIANCA 2
duración aproximada: 60 min.
VHS subtítulos inglés: 29.95 dólares
REF. # VHSSB/002
Su web es:
http://www.advfilms.com/advhome/catalog/

Conclusión

Además la música, de **Tohru Hirano**, cumple (sin ser ninguna maravilla) con su papel, dando el toque de fondo necesario en las escenas clave para una total ambientación.
Con un dibujo agradable (el diseño de personajes es de **Naoyuki Onda**, para que os sirva de referencia en cuanto al estilo) y una animación correcta, Sol Bianca es en definitiva una historia si bien no excesivamente original, sí al menos entretenida y llevadera que te hace pasar un buen rato y que me hace inexplicable que, como ya he dicho, haya pasado tan desapercibida a través de los años y de las distintas publicaciones que en este país han visto la luz. Se dice que AIC está preparando una nueva versión de sol Bianca (en teoría tres OVA's), pero no se sabe si será la continuación de Sol Bianca 2 ni si habrá cambios en los diseños de personajes.



■ **Matsuyama Mary Molina**

COMENTARIO PELICULA

PERSONAJES

April Bikirk: la chica rubia del pelo corto es la que tiene más experiencia en la nave. Toma las decisiones con calma y no demuestra pánico por delicada que sea la situación. Acostumbra a avisar y dar consejos siempre que puede; ello le puede dar la típica imagen de "mamá" o "hermana mayor"; es un poco mayor que Feb, ya debe tener treinta. Respecto a las armas, parece que conoce el funcionamiento de casi todas las existentes en la galaxia. April es el complemento perfecto para la capitana Feb, ya que son las más maduras del grupo. Al principio puede parecer que se toma a April como protagonista, como podría ocurrir con Katsumi Liqueur en Silent Mobius. Al igual que ocurría con Feb, se le desconocen vínculos familiares o amorosos. Su dobladora es Mirei Sakuma.

Feb Fall: morena de piel y de pelo, siempre con sus gafas cuadradas sobre la nariz, le dan un toque incluso más sexy; tiene unos casi treinta años. Parece que es la líder del grupo, ya que actúa como capitán. Acostumbra a usar un látigo como arma en lugar de pistolas o rifles, solamente se la ha visto usar armas modernas en el primer capítulo. Parece no preocuparse por nada, excepto cuando hay dinero de por medio o... hombres. Es tranquila y fría de carácter; prefiere resolver los problemas pacíficamente, aunque en la mayoría de conflictos debe optar por la acción. No se le conoce familia ni novio; también se desconoce su pasado, pero parece que conoce a April desde hace tiempo. En su día la dobló Yohko Matsuda, de la que se comenta que bordó las escenas en que Feb iba ebria.

Janny Mann: la caracteriza su pelo blanco y piel dorada. Es la mejor tiradora del grupo y también la mejor luchadora (aunque en este aspecto está muy igualada con April). Su arma preferida es la pistola y le encanta entrar en acción. Cuando está enfrascada en la lucha hay que pararle los pies y decirle algo así como "Hey, chica, que ya está; ya está todo arreglado y podemos irnos!". De ella sí sabemos algo respecto a su pasado. Tiene varios premios ganados en competiciones de tiro. En el amor está muy solicitada, pero todavía no ha encontrado a su hombre ideal; parce haber tenido un gran desengaño tiempo atrás. Se le atribuyen veinticuatro o veinticinco años. Su dobladora es Minami Takayami.

May Jessica: la niña del grupo con el pelo gris. Es la ingeniera de la nave y resuelve cualquier problema que ésta pueda tener. No se le conoce otra actividad. Parece que es de nacionalidad americana. Es todavía adolescente, tiene unos diecisiete años. Su dobladora es Miki Ito (Battle Angel/Gally "Alita").

June Ashel: es el "cerebro" del equipo. Se encarga del ordenador (el G.I.) de la nave y también de recoger todo tipo de información para el mismo y para sus compañeras. Odia la violencia y la lucha, por esto se siente más reconfortada actuando desde la nave; así, durante la lucha en el espacio es ella quien lanza los poderosos misiles y bombas que destruyen al enemigo. Tiene una larga cabellera negra y su piel es ligeramente dorada, parece asiática. Su pasado parece el más interesante; vemos algunos detalles en el segundo OVA de Sol Bianca. Feb y April la conocieron antes que el resto del grupo. Su organismo es diferente que el de un humano según los resultados de los test médicos, auqneu ella sostiene que es humana. Aparenta (y dice tener) unos veintidós años. Su dobladora es Yuriko Fuchizaki.

PERSONAJES SECUNDARIOS

Rim Delapaz: con él seguimos la acción del primer OVA. Al final de este una estrecha amistad le une a April. Él y su madre son rescatados por la tripulación del Sol Bianca. Rim se ha prometido a sí mismo ser pirata o bien capitán de un crucero espacial cuando sea mayor, para volver a encontrarse con el Sol Bianca algún día. Todavía es un niño, no tiene más de diez años.


RIM



Dr. Malamion Delapaz: es el padre de Rim y cabecilla de los rebeldes en su planeta. Muchas de sus naves son destruidas por el enemigo; realmente el Sol Bianca le resuelve la situación en el primer OVA.


EMPERADOR BATRO

Emperador Batro: reina en el planeta Tres. Desea el Sol Bianca para su escuadrón de naves y lo quiere como nave esclava. Le atraen su avanzada tecnología... y sus tripulantes. Es un personaje egoísta, cruel... ¿que más se puede decir del malo?

Baldy: es un pirata que actúa contra los miembros del Sol Bianca en el segundo OVA. Conoce a Feb, pero ella le creía muerto tras una incursión en el hiperespacio, lo que le hizo explotar entre dos dimensiones distintas.


YURI

Yuri: fue príncipe de un país que ya no existe. Actualmente tiene mucha influencia en la policía universal y también ansía poseer el Sol Bianca (no se especifica claramente para qué lo quiere). Es un personaje misterioso que no aparece en muchas ocasiones.

CD AUDIO

TRUTH - A Great Detective of Love
Single. Op. de Meitantei Conan
Ref. WPD7-9201; Precio:1.020 Yenes

Android Ana Maico 2010 -Ongakuhen Album 2-
Ref. PCCG.472; Precio:3.000 Yenes

Eat-Man 98
Single con el op. *Burning Blue* y el ed. *Tabibito* por MAGIC
Ref. APDA-268; Precio:1.020 Yenes

Gasaraki - Original Soundtrack I
Con el op. tema *Message#9* y el ed. *Love Song*
Ref. VICL-60295; Precio:3.045 Yenes

Brain Powerd - Original Soundtrack 2
Musica de Yoko Kanno a excepción del tema *In my dream*
Ref. VICL-60299; Precio:3.045Yenes

Devilman Lady -Original Soundtrack-
Single. Ref. POCX-1041,; Precio:854 Yenes

Cowboy Bebop - Original Soundtrack 2 No Disc
Ref. VICL-60202; Precio:3.045 Yenes

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 -Original Soundtrack I-
Ref. VICL-60236; Precio:3.045Yenes

Slayers Excellent
Single con los temas *Never die* (op.) y el tema *Naritai* interpretados por Masami Okui.
Single. Ref. KIDA-174; Precio:1.020Yenes

Danasite 999.9
Single con el tema *-RA.SE.N-* y *Ashita haretara* de Megumi Ogata.
PODX-1040; Precio:1.050 Yenes











VIDEO

Magaishi Offen
Primer vol. de nueve.
REf. BEAL-1358/BES-2269/BCBA-0060, 50mn.; Precio: 6.000 Yenes

The Adventures of Mini-Goddess
Ref. PCLG-00062/PCVE-10803, 60mn.; Precio: 5.800 Yenes

Lodoss Tô Senki - Eiyû Kishiden vol.4
REf. BELL-1263/BES-2108, 70mn.; Precio: 6.000 Yenes

Brain Powerd vol.5
Ref. BELL-1241/BES-2086, 75mn.; Precio: 6.000 Yenes

Slayers Excellent Segundo vol.
Ref. BEAL-1299/BES-2176, 30mn.; Precio: 5.000 Yenes

Master Moskiton 99 Ultimo vol.
Ref. BELL-1108/BES-1861, 79mn.; Precio: 6.000 Yenes

Card Captor Sakura vol 3
Incluye cuatro episodios
REf. BELL-1280/BES-2136, 100mn.; Precio: 6.800 Yenes

Gasaraki
Incluye los dos primeros episodios.
Ref. BELL-1334/BES-2233/BCBA-0032, 55mn.; Precio: 5.000 Yenes

LD-BOX

Crusher Joe - Eternal Perfect Box
LD que compila en tres unidades los dos OVA's y la película de Yoshikazu Yasuhiko.
Ref. VPLV-70714, 252mn.; Precio: 21.000 Yenes

Big X - Big Box
Se compilan los capítulos 40-59 de esta obra de Osamu Tezuka.
Ref. VPLY-70712, 600mn.; Precio: 31.500 Yenes

MANGA

Card Captor Sakura vol.7.
CLAMP
Kôdansha-KCD; 400 Yenes

Aa Megami Sama! vol. 18.
Kosuke Fujishima
Kôdansha-Afternoon KC; 505 Yenes

Lodoss Tô Senki -Eiyû Kishiden- vol.3. Ryo Mizuno / Masato Natsumoto . Kadokawa Comics Ace; 540Yenes

Lodoss Tô Senki-Deedlit Monogatari- vol.2. Ryo Mizuno / Setsuko Yoneyama. Kadokawa, Asuka Comics DX; 520 Yenes

Tenchi Muyô! Ryoohki vol.9. Hitoshi Okuda
Kadokawa, Asuka Comics Dragon Jr.; 560Yenes

(este pequeño bloque informativo complementa el apartado Manga News Japón).

TENKU NO ESCAFLOWNE

La Música



Esta popular obra, creada por profesionales como **Shoji Kawamori, Kimitoshi Watanabe** o **Nobuteru Yûki** entre otros, ha cautivado a más de un incauto al manga y *anime* adicto tanto en el sentido de la vista como el oído. No en vano, ya que su banda sonora la compusieron **Hajime Mizoguchi** (Boku no Chikyû wo Mamotte-Please Save my Earth) y **Youko Kanno** (Macross Plus), al que tenemos actualmente trabajando indistintamente en las bandas sonoras sonoras de **Cowboy Bebop** y de **Brain Powerd.**

De Tenku no Escaflowne o The vision of Escaflowne, aparte de los *singles* y los dramas que acostumbran a aparecer, al menos existen cuatro compactos distintos que son bastante asequibles en nuestro país debido a que están dentro del catálogo de los CD's SM (los editados en países asiáticos que no son Japón). Editados por Victor Entertaiment originalmente, tres de los compactos configuran el BGM de la serie junto a varios temas vocales y el último de ellos, el **The Vision of Escaflowne -Lovers Only** compila algunos de los temas más característicos de la serie así como varios temas vocales.

COLECCIÓN

El primero de los compactos, **Tenku no Escaflowne - Over The Sky** (ref. de SM, GGG-011), es uno de los CD's más interesantes junto al tercero de ellos (**Tenku no Escaflowne Original Soundtrack 3**). Con 16 pistas (59'19mn.) contiene en su versión completa los temas del op. **Yakusoku wa iranai** (No necesito promesas) y el ed. **Mystic Eyes**, además de otras dos canciones: **Pocket wo sora ni shite**, no tan rápida, pero rítmica y pegadiza como el op. y **White love**. El resto son temas instrumentales muy variados entre los que encontramos tanto piezas magníficamente espectaculares (**Flying Dragon**) que en algún caso nos recuerdan a Macross Plus o a otras producciones que no son precisamente de la animación. Como mínimo en los temas **Dance of a Curse** (Excálibur) o Flying Dragon (La Historia interminable). Algo que no termina de sorprendernos después de cosas como la banda sonora de **Utena** de Sheazer (un fragmento de Mozart aquí, otro de Schubert allá, una apertura de Bach... y todo junto, un magnífico resultado).

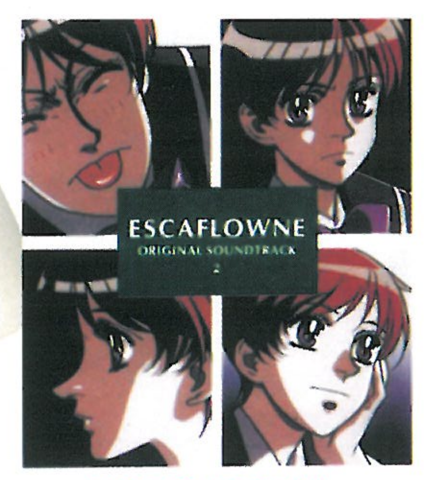
El segundo de ellos, **Tenku no Escaflowne Original Soundtrack 2** (Ref . de SM, GGG-019) tiene 17 pistas en total (54'36mn.) y cuatro de ellas son temas vocales grabados en Italia y en Japón. El tema **Love** sin duda es la canción que destaca en este CD, ya que las otras son un poco extrañas. Y sus instrumentales son tan variadas como la del primer volumen, temas lúgubres, trovadorescos (**Fanelia**) y otros muy agitados (**Ask the Owl, Market Place**...).

El último de CD de la BGM, **Tenku no Escaflowne Original Soundtrack 3,** (48'59mn.) tiene 15 pistas y tiene dos nuevos temas de BGM además de cuatro canciones: las dos baladas **Aoi Hitomi** (Pupilas azules) y **Perfect World** más **I recommend Instincts** (interpretada por Julia Wilson) y **Hikari no Naka e** (hacia la luz). En las instrumentales destacan las emotivas **Arcadia** (una parte la interpreta una Bajo dramática) y **Farewell** (aquello que se te cae la lagrimilla...) además de temas muy inquietantes (**Scrappy, Revenge**..) con un aspecto magnífico. Finaliza su discografía el recopilatorio **The Vision of escaflowne-Lovers Only** (70'27mn.). Este último ejecutado por la Orquesta Filarmónica de Varsovia. Tiene 20 pistas y contiene el op. y ed. en su versión *Tv. Size* además de los temas **Tomodachi** (amigos), **Kaze ga fuku hi** (el día que sople el viento) y **Neko no kimochi** (los sentimientos de un gato). Esta última, algo infantil. De todos los temas que contiene, al menos ocho son de los CD's anteriores: Dance of Curse, Flying Dragon, Cradle Song, Epistle, Perfect World, Hitomi Theme, Angel y Arcadia. Para aquellos que no hayan visto la serie, su música puede resultar algo espesa, pero una vez uno se acostumbra, es impresionante.

■ **Bárbara Pesquer**



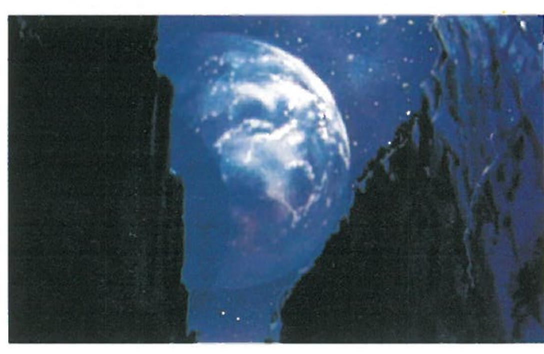
Over the sky



Original SoundTrack 2



Original SoundTrack 3



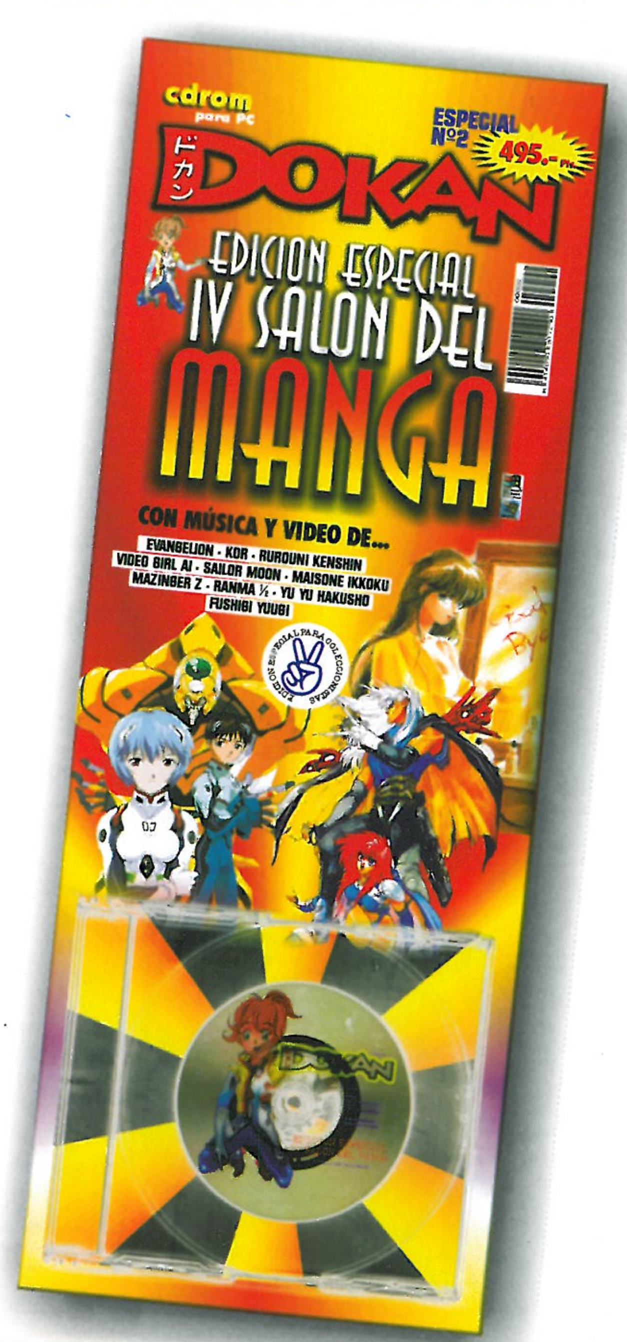
¿AÚN NO LOS TIENES???

CONSIGUE EL CDROM ESPECIAL IV SALON DEL MANGA Y EL CALENDARIO DOKAN PARA 1999

¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO HABITUAL!







En esta edición de Otakunet hemos querido reforzar la información ofrecida en la revista con varias webs. Es el caso de Pretty Sammy. Se trata de una serie que deriva de la archiconocida Tenchi Muyo con Sasami (recordemos, la hermana de la princesa Ayeka) como protagonista. Sasami se convierte en una *magical girl* con cetro y corazón incluídos que lucha "por el amor y la justícia". Como bien podría ser que un buen día os la encontrárais en las pantallas de vuestros televisores, creemos oportuno dar información sobre ella. Sigue en todo momento la estética de Tenchi Muyo y aparecen casi todos sus personajes, aunque el protagonismo se lo lleva la chica de los ojos magenta. Además de hablar sobre Sasami, también se ha incluído una web sobre Tenchio Muyo, para hacer memoria. Otro de los temas de actualidad es Card Captor Sakura, la última serie de éxito de Clamp, que ya tiene además de manga y serie de anime, shitajikis, art-book, todo tipo de cartas coleccionables y mucho merchandising. Para finalizar, ya que os comentamos en la revista el último libro que ha publicado Masamune Shirow, se ha incluído una web sobre el autor para los "despistadillos" o bien para los que no conozcan a Shirow (sí, no miréis con esos ojos, hay que tener a todos en cuenta). Os recordamos que para las votaciones del "Otaku top web" dirijáis vuestros e-mail a nuestra dirección habitual de correo electrónico:
dokan@intercom.es



WEBS DEL MES

Tenchi Muyo Ryo-Ohki



El diseño quizá sea lo mejor de esta web. Por ello bajar las imágenes se hace desesperadamente lento. El contenido informativo es tópico: personajes, ova's, serie de televisión y películas, con links a AIC y Pioneer. Navegar por esta web es sencillo y compensa hacerlo desde nuestro cd, ya que on-line es un poco pesada.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:



Card Captor Sakura

URL
http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/5513/menu.htm



Un poco lenta si navegáis por la tarde (algunos lo hacemos porque no hay más remedio) ya que las imágenes tardan un poco en bajar, pero el diseño de la web es interesante, sobretodo el menú y la entrada a la web. La información es extensa, pero no exagerada, así que en este punto la situaríamos en un término medio.





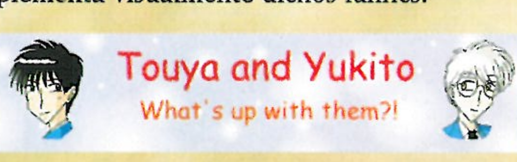
Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

The Cutie-Cutie Card Captor Sakura

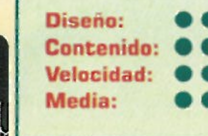
The *Cutie Cutie*
Card Captor Sakura Page

Además del fanart del autor (que no está nada mal) aquí están las traducciones del manga de los volúmenes 1 y 5. El autor ya se ha planteado seguir traduciendo el resto de la obra (volúmenes intermedios y capítulos recientes), así que estad atentos a esta página! Para los que leáis bien el inglés, están los fanfics del autor, relatos cortos sobre hechos inventados por el aficionado. El fanart complementa visualmente dichos fanfics.





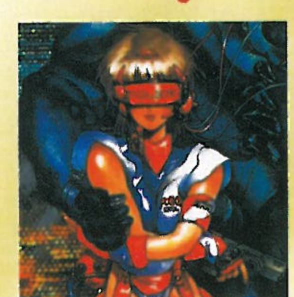




Ot@ku.net

Masamune Shirow Home Page

Completa visión sobre el afamado autor. La web nos ofrece la biografía de Shirow (no, no hay foto), una descripción de cada uno de sus trabajos más reconocidos en la animación y en el manga además de una sección para su libro de ilustraciones: el Intron Depot.







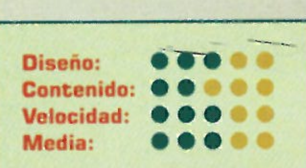


WEBS PERSONALES

DOMINION HOMEPAGE

URL: http://www.ctv.es/USERS/man/menues.htm

Detalla información sobre el manga que apareció en su día (las dos partes) en nuestro país publicado por Norma Editorial, su anime (editado por Manga Films), una galería de imágenes (los fans de las gemelas felinas lo pasarán bien) junto a los personajes principales de la serie. Para finalizar, unos apuntos sobre Shirow para aquellos que no conozcan al autor.





FTP

URL: ftp://ftp.cs.ubc.ca/pub/archive

Esta ftp contiene básicamente traducciones literales del japonés al inglés de algunos capítulos de *anime* de la serie. Su diversidad la hace un punto de referencia ideal para la búsqueda de traducciones de vuestras series preferidas. Los directorios están divididos por series y por orden alfabético. También se incluye una carpeta con Fan-art variado y algunos archivos de texto comprimidos con información sobre algunas carpetas de la misma ftp.

11/21/98 03:42	Directorio	Mekton
12/14/98 04:17	Directorio	Miscellaneous
11/05/98 12:56	Directorio	Miyu
11/05/98 12:56	Directorio	Nuku-Nuku
11/05/98 12:54	Directorio	Original-Flavor
08/07/96 12:00	Directorio	Otaku-Rising
11/05/98 12:51	Directorio	Patlabor
12/14/98 04:27	Directorio	Ranma
11/05/98 12:55	Directorio	Robotech
11/16/98 01:35	Directorio	Rurouni-Kenshin
12/12/98 04:06	Directorio	Sailor-Moon
11/05/98 12:54	Directorio	Saint-Seiya
02/04/98 12:00	Directorio	Sazan-Eyes
11/08/98 04:34	Directorio	Slayers
11/05/98 12:54	Directorio	Street-Fighter
11/23/98 03:44	Directorio	Teknoman
11/23/98 03:44	Directorio	Tenchi
11/05/98 12:54	Directorio	Twisted-Path
06/10/98 12:00	Directorio	Undocumented-Features
11/06/98 02:52	Directorio	Urusei-Yatsura
11/05/98 12:56	Directorio	Vampire-Hunter-D
11/05/98 12:54	Directorio	X
12/12/98 04:06	Directorio	Yuu-Yuu-Hakusho
11/05/98 12:55	Directorio	Zetsuai-1989
12/14/98 04:01	360,509	le-1R

OTAKU TOP WEB



Ultimate animanga archive: http://www.the.animearchive.org

2.- Nausicaa.net: http://www.nausicaa.net
3.- *Otaku World!!: http://www.otakuworld.com*
4.- El Castillo Manga de Animo: http://www.arrakis.es/~animo/manga.htm
5.- Tomodachi: http://www.tomodachi.ml.org
6.- *Neon Genesis Evangelion R Illustrated Fan Fiction: http://www.eva-r.com*
7.- *FredArt!: http:www.fredart.com*
8.- Ranma 1/2 Library: http://ranmainfo.simplenet.com
9.- EX: the online world of anime & manga : http://www.ex.org

¡Esperamos vuestros votos!

WEBS BREVES

PRETTY SAMMY SHRINE OF LOVE

URL: http://www.public.iastate.edu/~kharn/samy.htmll

Contiene la información necesaria para hacernos una idea del mundo de Pretty Sammy y de todo el material que podemos encontrar sobre ella. El nº específico de OVA's, de dónde viene Pretty Sammy...







Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

SASAMI SHRINE

URL: http://jurai.syste.ms/sasami/index.html





El menú se presenta con iconos identificativos de cada sección. Esta web no está dedicada única y exclusivamente a la persona de Sammy, sino que se habla también de Tsunami, no tan conocida.

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

THE KEN OHKI SHRINE

URL:http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/8447/

Todos conocemos a Ryo-Ohki, la simpática mascota de Tenchi Muyo. Pero, ¿quién es Ken Ohki? otro adorable ser que se convierte en nave espacial!

Diseño:
Contenido:
Velocidad:
Media:

MANGAFORUM MAILING LIST

Mailing list dedicada a hablar y debatir acerca del manga, de su "mundillo".
Para apuntarse
http://mangaforum.listbot.com
Os esperamos!!

SOUTH PARK







No es manga, ni se le parece, ni tiene en realidad ningún tipo de relación con los temas que normalmente tratamos aquí... es **South Park**, el juego basado en la serie de TV del mismo nombre, que esta arrasando en los EE.UU y que aquí podemos ver a través de **Canal Satélite Digital**. Diálogos y situaciones realmente bestias, con una "pizca" de crítica social son el secreto de su éxito... porque desde luego, la calidad de su animación y del dibujo no lo son (tras ver SP, los Fruitis os parecerán Akira).

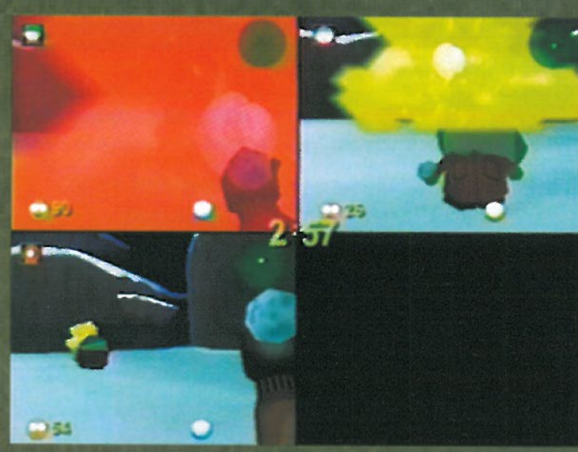
Los protagonistas son **Kenny, Cartman, Kyle** y **Stan**, unos entrañables niños de ocho años que se enfrentan a los dilemas cotidianos del mundo de los "adultos" desde su singular perspectiva de mala leche: la ingeniería genética (hagamos monos de cuatro culos), el racismo, la violencia doméstica (mi hermana me pega, pero en realidad me quiere), la caza (matemos animales en vías de extinción... ¡van a atacarnos!), los programas basura de TV, o el que tu profesora sea lesbiana (y tú quieras serlo también para poder... ya sabes) o tu perro *gay*. Otros habitantes del pueblo son Jesucristo (el mismo), Al el cocinero (el súmmum del obseso sexual), o el Sr. Garrison (un profesor un tanto desquiciado)... ¡Ah! Cómo no... también esta el Sr. Mojón. -__-U

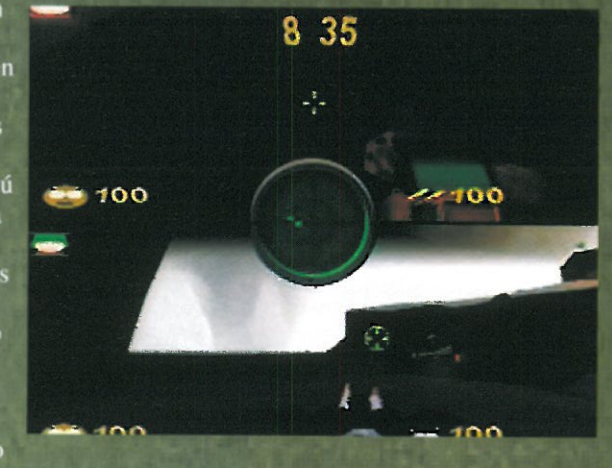
El juego, que utiliza el *engine* del Turok 2, es de Acción 3D, y permite hasta cuatro jugadores simultáneos. Las escenas intermedias de fase son al puro estilo de la serie de TV, incluyendo el lenguaje basto que ha costado bastante trabajo de respetar debido a la política de Nintendo de juegos ñoños (sin animo de ofender, pero es cierto).

Podremos recorrer los veinte mapeados con cualquiera de los cuatro personajes principales así como con varios más, "ocultos". Así mismo, las diversas fases y la gran cantidad de opciones multijugador prometen hacernos pasar muchas horas de diversión descontrolada.

¿El argumento? Ahh, en estos juegos, eso es lo de menos, pero aun así: un cometa pasa cada 666 años sobre el pueblo, provocando el caos total; los extraterrestres raptan a la madre de Cartman, y los pavos enloquecen atacando a todo el mundo.

Creado por **Iguana** y distribuido por **Acclaim**, South Park acaba de salir a la venta en los EE.UU. y no es demasiado descabellada su salida en nuestro país.





■ Miguel Michán "EM3"





POCKET MONSTERS

Pocos son ya los que no conocen **Pocket Monsters** o al más famoso de ellos, **Pikachu**. ¿Pero sabíais la cantidad de juegos que existen de los mismos? Pues un montón, y en este articulo voy a comentarlos brevemente.

LA NUEVA MINA DE ORO DE NINTENDO

Pocket Monsters Red, Blue, Yellow y Green (Game Boy)





Este juego lo encontramos en cuatro versiones distintas cuyas variaciones se centran en el Pokémon que controlamos, manteniéndose en todas ellas el mismo sistema de juego. Este podríamos decir que es una versión mejorada del clásico **Tamagotchi**, incorporando más elementos de RPG.

Al principio, nos encontramos en la casa del **Dr. Oak**, donde tendremos que seleccionar uno de los tres primeros Pokémons: **Bulbasaur, Charmander** o **Squirtle**. Dependiendo del Pokémon que seleccionemos, determinaremos el nivel de dificultad, siendo Bulbasaur el modo más sencillo y Squirtle el más difícil.

Una vez seleccionado, nos moveremos por el mapeado recolectando Pokéballs y luchando con todo lo que se nos ponga por delante. Podremos llevar hasta seis Pokémons a la vez, aunque en los combates actuaran de uno en uno. Los Pokémons están clasificados en 15 tipos distintos, lo cual es parte fundamental del desarrollo de los combates puesto que si por ejemplo, nos enfrentamos a un Pokémon de fuego, nuestros ataques serán más eficaces si utilizamos, como no, con un Pokémon de agua.

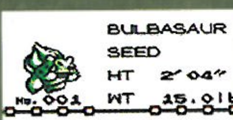
Si bien el modo un jugador es bastante divertido, la verdadera alma del juego son los combates multijugador a través del Link Cable. Sobre todo, utilizando diferentes versiones del cartucho.

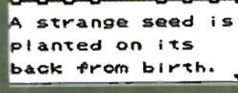














Pocket Monsters Gold y Silver (Game Boy Color)

Tras el éxito de ventas de las versiones Rojo, Azul, Amarillo y Verde, Nintendo se ha decidido a sacarle todo el jugo que pueda, y en Marzo aparecerán dos versiones más: Oro y Plata. Estos incluyen los nuevos personajes aparecidos en la serie de TV, y poca cosa más. Por cierto, para respaldar su "nueva" consola, aparecerán sólo para la Game Boy Color.

Pikachu Genki Dechu (Nintendo 64)

Y la cosa empieza a decaer... Pikachu Genki Dechu es un juego raro, que no malo. Utilizando el N64 Microphone tenemos que controlar a Pikachu dándole vocalmente órdenes simples. Él responderá a nuestras instrucciones moviéndose e interactuando con el microcosmos que habita; incluyendo la posibilidad de relacionarnos con el resto de Pokémons que viven por ahí.

Pokémon Snap (Nintendo 64 – 64DD)

Por último, un juego, bastante apartado de la línea general. En Pokémon Snap, tendremos que adentrarnos en el hábitat natural de los Pokémons armados con una cámara de fotos y acecharlos para intentar sacarles fotos que guardaremos en nuestro álbum.

La verdad es que este último tiene un concepto de diversión un poco "marciano", pero bueno... entre siete juegos, uno malo, es una baja aceptable.

Y ya está; pero estar seguros de que aparecerán más y más. Como decía en el título del artículo, Nintendo ha encontrado su nueva mina de oro. Y es que, Pocket Monsters está teniendo un éxito arrollador tanto en Japón como en Estados Unidos. ¿Llegará la fiebre a España?

Miguel Michán "EM3"

Pokémon Stadium (Nintendo 64)

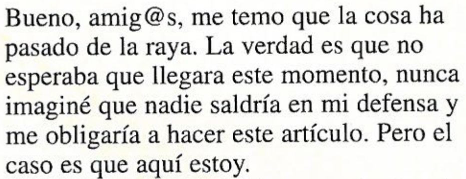


Originalmente desarrollado para el 64DD, Pokémon Stadium apareció en forma de cartucho. El juego viene a ser el mismo que en Game Boy, incluyendo el aliciente de las batallas multijugador, pero con unos gráficos en 3D bastante logrados. En esta ocasión para el combate, podremos elegir entre 40 monstruos, lo cual no está nada mal. Este juego permite el uso del 64GB Pak, un periférico que conectado al *pad*, nos permite introducirle cartuchos de Game Boy... ¿para que? Pues para poder ver nuestro Pokémon de Game Boy en la Nintendo 64, en 3D, y poder utilizarlo en el juego. Además, de forma adicional, podemos jugar al juego de Game Boy en emulación por nuestra Nintendo 64, así como acceder a la Enciclopedia Pokémon donde encontraremos información de 150 monstruos.



La Opinión de Lázaro

De la libertad de expresión



Bueno, amig@s, me temo que la cosa ha pasado de la raya. La verdad es que no esperaba que llegara este momento, nunca imaginé que nadie saldría en mi defensa y me obligaría a hacer este artículo. Pero el caso es que aquí estoy.
Por supuesto, y para quien no se lo imagine (cosa probable visto el nulo coeficiente intelectual general observado en l@s individu@s a l@s que va dirigido este texto), todo esto viene a cuento del artículo que María Pola escribió en el nº8 de Dokan.
Veréis, cualquiera que se haya leído mis artículos sabe que soy una persona extrema y polémica, que digo lo que pienso y que no me da miedo decir nombres y fechas. Evidentemente, eso hace que me gane enemig@s, desde la gente a la que acuso hasta l@s que se sienten ofendid@s por lo que escribo. Y por supuesto me atacan. Pero a mí eso nunca me ha importado, no sólo porque yo soy de los que piensa que a palabras necias oídos sordos sino también porque en realidad era lo que quería, no sabéis lo que he disfrutado leyendo cartas que insultaban a todo mi árbol genealógico o recibiendo e-mails que me decían que era un boludo. Disfrutaba, sí, porque quien escribía eso no hacía sino seguirme el juego, yo ganaba (y aparte eso me permitía hacer nuevos y buenos amigos, porque como muy bien decía María, una cosa es lo que aparento ser y otra muy distinta lo que en realidad soy).
Pero ahora la cosa ha cambiado, una tercera persona ha entrado en juego, y no puedo permitir que nadie libre mis batallas por mí ni que sea perjudicada de ninguna manera por algo que yo haya hecho.
Por tanto, toca dar una lección (otra vez). Aunque antes avisar que este artículo va dirigido a todas esas brillantes inteligencias que supongo que se durmieron en clase el día que enseñaban a leer, es decir, a tod@s l@s que escriben indignad@s porque me he metido con Basura Ball y similares. Y todas las referencias que haga en este artículo irán dirigidas a ell@s, no a l@s lector@s normales y corrientes, a es@s que sí saben cómo utilizar su cerebro.
Bien, aclarado esto, vamos allá. A ver, analfabetit@s, ¿sabéis lo que significan términos como "libertad de expresión", "país libre" o cosas por el estilo? ¿Sabéis leer siquiera? Yo, la verdad, creo que no. Por supuesto que sabéis que la "m" con la "a" se lee "ma", pero dudo que cuando leáis una sucesión de letras y palabras sepáis sacar su significado real como conjunto, o al menos esa impresión me habéis dado con vuestras cartas y comentarios.
Vamos a ver, primero, si yo llamo a Dragon Ball "Basura Ball" estoy en mi perfecto derecho, es mi manera de expresar que para mí es una basura de serie, y por hacer eso no me meto con nadie ni ofendo a persona alguna, te puede gustar o no mi imagen de la serie, pero si te ofendes por ella es tu problema, no el mío.
Segundo, y aún más divertido, si yo me invento un colectivo llamado "dragonbabosos" y lo pongo de vuelta y media también estoy en mi perfecto derecho, y tampoco me meto con absolutamente nadie, es como si ahora vosotr@s os inventáis a una raza imaginaria que llamáis "trulurú" y os dedicáis a decir que son tontos, malos y feos. Porque a ver, lumbreras, ¿dónde está la definición de "dragonbaboso"? Dudo que la encontréis, porque nunca la he dado. Y cualquier otra que leáis no será real sino que será la adaptación de otra persona. Dragonbaboso es una palabra de mi invención, mía (y cuya primera aparición tuvo lugar creo que en el nº2 ó 3 de Kabuki pese a que luego la popularizara a través de la fenecida revista Neko), por tanto, sólo, y repito, SÓLO yo sé lo que significa. Vale, he dicho que un dragonbaboso es alguien que adora Basura Ball y que tiene el coeficiente intelectual de una hamburguesa cruda, pero ya, nada más. Por tanto, ¿qué sabéis vosotr@s si otro de los requisitos no es medir 4 metros o tener la piel verde? De nuevo, si cuando alguien grita por la calle subnormal os dais la vuelta no es asunto mío, es asunto vuestro y de lo inteligentes que os consideréis.
Tercero, visto esto, no sólo no me meto con nadie sino que sois vosotr@s los que ofendéis con insultos directos (porque, como ya digo, yo nunca he personalizado, tan sólo he proferido descalificativos contra un colectivo abstracto e indefinido del que ya he dicho que nadie tiene por qué sentirse miembro (ahora, que si queréis incluiros...)) y, lo que me parece más grave, atentáis contra mi libertad de expresión diciendo que no puedo decir cosas así o pidiendo que me echen de la revista. Que yo sepa nunca le he impedido a nadie decir que Basura Ball es una maravilla. Haciendo eso demostráis no ser mejores que Franco, Hitler o cualquier dictador totalitario que no acepta más idea que la suya y aplasta todas las demás, y espero sinceramente que jamás ocupéis un cargo político o administrativo importante por la cuenta que le tiene a nuestro país y a la humanidad en general.



Y cuarto, y creo que lo más importante, ¡¡que por Blas bendito, que estamos hablando de una serie de dibujos animados de ficción, que no es que esté diciendo que los negros no merecen vivir o que a los chinos habría que fusilarlos, que estoy llamando tonto al protagonista de una fantasía imaginaria!!. Porque sí, ya sé que para algunos esto será un shock, pero Dragon Ball NO EXISTE, no es de verdad, no hay ningunas bolas mágicas ni ningún extraterrestre que se tinta el pelo para hacerse más fuerte. No sé, yo pensaba que algo así no podría levantar las pasiones que he visto y la saña y rabia que he leído en algunas cartas, pero parece que sí. Lo cual me asusta, porque el fútbol es tres cuartos de lo mismo y los hinchas no paran de matarse unos a otros. Tendré que ir con cuidado no sea que en algún salón un dragonbaboso chorreante de espuma y con los ojos inyectados en sangre me peque dos tiros por haber dicho que Dragon Ball GT me parece una de las mayores mierdas que hay...
En fin, dicho esto, que por supuesto no espero que sirva para nada más que para que los interesad@s no sólo no aprendan de sus errores sino que ahora además me acusen de chulo y de ir de superior, sólo me resta dar mi teléfono para que l@s de siempre en lugar de molestar a María me llaméis a mí directamente. Además estoy deseando que lo hagáis, como dije arriba, sólo me estaríais siguiendo el juego. Porque creedme que me sabrán mucho mejor a mí los veinte duros que os gastéis en decirme hijo de puta que la satisfacción que podáis encontrar vosotr@s en tan infantil acción.
Es 670537948 (con el prefijo correspondiente si llamáis desde Sudamérica), preferiblemente por las tardes o noches ya que por las mañanas duermo y lo desconecto.
Pues eso es todo, espero impaciente vuestras llamadas, y el mes que viene más.

Lázaro Muñoz



Forum Opinión

La Opinión de Los Lectores

Una toma de consciencia personal

Me gustaría exponer lo que opino en cuanto al panorama actual del manga en España. Veréis, soy un lector habitual de todo tipo de cómic, y con mucho orgullo he de decir que mi entrada en este mundillo vino propiciada -hace cosa de siete años- con la irrupción del manga en nuestro país, con la primera oleada de series como **Crying Freeman, Striker** o la ineludible **Dragon Ball**, cuando aún era un fenómeno minoritario.

En todos estos años, a pesar de que la calidad del manga ha sufrido altos y bajos, nunca lo he dejado de lado. Y ahora, con la efervescencia de publicaciones especializadas y en concreto con **Dokan**, estoy observando que la situación que vivimos se va radicalizando cada vez más. Para llegar a este panorama han confluido diversos aspectos:

-Primero: la mala fama que siempre ha tenido el manga, principalmente por ser tachado de pornográfico y violento, y que -como siempre- se debe a un conocimiento superficial (por no decir una ignorancia completa) del que los medios de comunicación casi siempre han hecho gala, cosa que, por otra parte, no es un fenómeno único ni nuevo, como sabrán los aficionados al rol o al heavy metal.

-Segundo: que de un tiempo a esta parte los precios y formato del manga han ido a peor. En cuanto a formato, creo que es un error tratar al manga como a un *comic-book* americano (grapado y de poca extensión). Por ejemplo **3x3 Ojos,** o **Ranma1/2** en sus últimas serializaciones. Y en cuanto a precio. Bièn, supongo que todos deberíamos tener en mente una editorial que pone unos precios "de Vértigo"... Creo que las editoriales también deberían pensar en el escaso poder adquisitivo de la mayoría de lectores de manga, más que nada, atendiendo a la franja de edad de los consumidores. ¿De verdad un lector de posibilidades medias puede comprarse más de cinco colecciones cada mes, además de alguna que otra revista del ramo, por no decir alguna otra cosa que no tenga que ver con el manga? Francamente, lo dudo. Además, las colecciones que llegan a España son, reconozcámoslo, eminentemente comerciales. Se ponen a la venta porque saben que satisfarán los "gustos" de la mayor parte de lectores. Un caso sangrante, p.e., fue el de "La espada del inmortal", cuyos editores se quejaban de que vendía poco, que no era ni de lejos de las más vendidas de la editorial. Pese a eso, ¿quién negará la calidad del manga de Samura? Al menos, la colección no tuvo que cancelarse...

-Tercero: y es que aquí donde quiero llegar, que -como decía Cels Piñol- somos pocos y mal avenidos. Ni nos respetamos, ni nos escuchamos, ni muchas veces tenemos capacidad para saber hasta dónde hemos de llegar con nuestras opiniones.

Además, nos ha tocado vivir un fenómeno nuevo. Con la definitiva instauración del manga en España, han surgido también una generación de lectores que no se interesan más que por el manga: los famosos *otakus* radicales, como se comentaba en el fórum del nº3; los prepúberes ansiosos de masturbarse a los que se debe la proliferación de una cantidad exacerbada de títulos eróticos -por lo demás de ínfima calidad-, lectores que son demasiado jóvenes para advertir que hace unos años (sí, leed bien esto, amiguitos) el manga era como una aguja en un pajar. Que levanten la mano los que vieron "Capitán Harlock" en TV3 hace más de trece años o que se acuerden de qué canal emitió "Galaxy Express 999" o "Robotech" (ejemplos, por otra parte, no tan antiguos como el primero). Esta gente, como tú decías, Lázaro, no sabe lo bien que está, lo bien que vive, y quizás también porque es demasiado joven, el mercado hace lo que quiere con ellos: el manga de hoy en día es comercial -excepto casos como el maravilloso manga "**Ikkyu**"- porque son las mismas editoriales las que dirigen al lector en sus elecciones. ¡Ay de aquel que no tiene voluntad de elección!

Con las posteriores ediciones no lo sé, pero cuando yo leía Dragon Ball *serie blanca* aparecían unos artículos de **Alfons Moliné** con los que poco a poco me introduje en el manga. Y así seguí leyendo otras muchas colecciones, cuando éstas me parecían interesantes. Del manga llegué al cómic americano de superhéroes (desengañaos, radicales, también tiene cosas que ofreceros), de éste al de autor o más independiente, al europeo, al de aquí... Creo que no he sido el único en aumentar mi caudal comiquero. ¿Es que ahora esto no pasa? ¿Es mala la diversidad? ¿Songoku es Dios o no hay vida después de Dragon Ball? ¿No nos limitaríamos demasiado sólo con el manga? ¿Cómo seríamos si así hiciéramos? "Quizá un poco más tontos", diría **Valle-Inclán**. Quizá la radicalidad es cosa de la edad.



¿Qué quiero decir con todo esto? Que a muchos lectores de manga les falta espíritu crítico, criterio propio, razón y madurez, como decía **María Pola Aguado** en el nº8. Si algo no os gusta, razonad por qué. Si estáis en contra de la opinión de **Lázaro Muñoz** o de la mía, discutídmela con argumentos, no con palabras vacías. **Ramon Llull** decía que "uno no deja de creer por creer, sino de creer por entender". Los dogmas de fe no existen en el manga, ni en cualquier otra supuesta Verdad. El mejor cómic no es el japonés, ni el franco-belga, ni el *yanki*. El mejor cómic es el cómic. Así de simple.

Tal vez mi opinión caiga en saco roto, pero creo que sería interesante que meditáramos sobre todo esto.

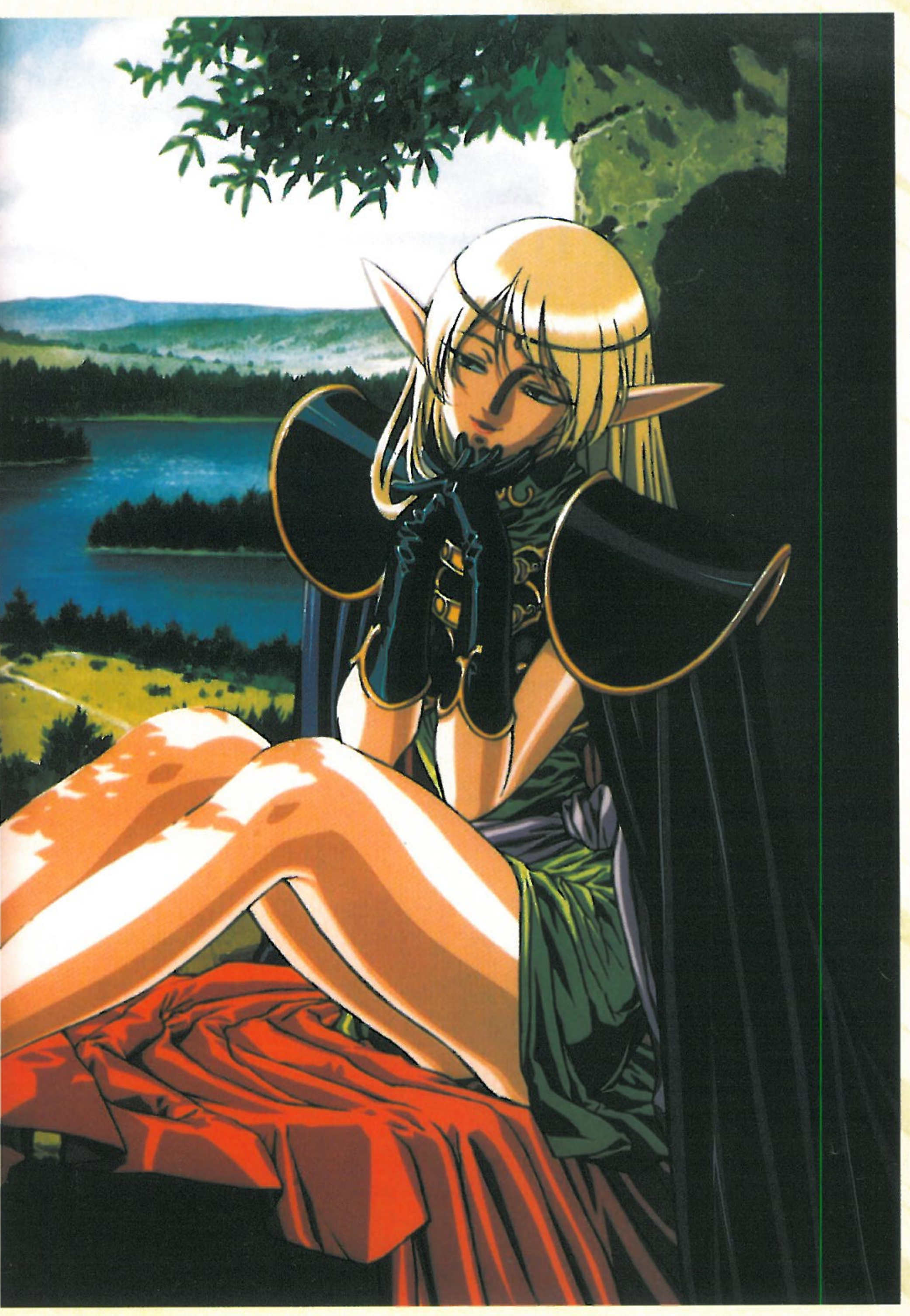
José Oliver Marroig
E-mail: jamesq@mixmail.com

La Opinión de Los Lectores

El final de una época

Uno se pone a pensar como estábamos hace unos años, sobre todo los que lleven más tiempo en este mundillo, y tiene que agradecerle a Dios todas las noches por los Mangas, Animes y revistas que han sacado.
Nada tienen que ver con las primeras ediciones hechas para ver si se ganaban seguidores (bueno, el precio sigue siendo, comparado con la época, igual de alto) de Ranma ½, Dragon Ball y poco más.
Era un resurgimiento, además de escrito, televisivo, de algo que llevaba en España desde antes de Heidi y Marco, que siguió ya en los 90 con la añorada Juliette, j'et aime y que explotó definitivamente con Dragon Ball, era el resurgimiento del Manga. Parecía un sueño, pero era realidad.
De repente todas las televisiones empezaron a emitir series de Manga en su horario matinal o vesperino. Quizás el "botón" empezó como ya he dicho, con Dragon Ball y siguió con Ranma ½, Sailor Moon, Johny y sus amigos, repeticiones de Campeones, y otras muchas que no podría enumerar ni en 20 folios.
Pero como se suele decir cuando el mercado se satura, termina por desaparecer (sino que se lo pregunten a los del AnimeX de Manga Films). La pregunta de porqué se acabó el Manga televisado en España: pues los inocentes niños podrían decir que por la saturación, mientras sus madres histéricas se reunían en las A.P.A's de los colegios para escribir cartas a todas las televisiones habidas y por haber en contra del Manga.
Consiguieron su objetivo y la duda se aclaraba semana a semana en las revistas de televisión donde se podían leer dedicatorias al Manga y que lo definían en dos palabras: sexo y violencia. Lo dejaron herido, pero el Manga siempre vuelve, aunque nunca se haya ido. A partir de entonces se produjo una revolución: kioscos y tiendas de cómics, otrora de Marvel, ahora lucían envalentonados el sello Manga de Planeta, Norma y alguna más que estaba escondida. Acabaron con el Manga en televisión, pero los "libros" de Manga siempre estuvieron ahí y seguirán estando (reitero que con un precio excesivo, a ver sí alguien lo baja).
Por eso que ahora el Manga ha vuelto a televisión, entre el regocijo de todos los aficionados, sólo queda preguntarnos: ¿Hasta cuando estará con nosotros? ¿Cuándo se dignará Telemadrid a traer "Evangelion" y todas las series de Canal 33 a nuestras pantallas (ejem, esto nos lo preguntamos los de Madrid...)? Y lo más importante, ¿Estaremos preparados algún día para "el final de esta época" (de Manga, se entiende)?.

Takesi Urume









LLUÍS MOLINA HERMOSO, Sant Celoni (Barcelona)

Nos sorprende con un increíble estilazo que le caracteriza. Nos pide que le busquemos influencias y/o parecidos con otros autores, pero se nos hace francamente difícil; en lo único que puedo encontrar relación es con las narices que dibuja Carlos Javier Olivares (Boum, Desafío) pero nadas más, dado que su estilización y modo de colorear son totalmente propios. Con el estilo ya definido (eso es mucho) sólo te queda perfilarlo. Te aconsejamos que marques las líneas del pelo y de las arrugas de la ropa con más precisión, así como que cuides más las sombras al colorear. Tus dibujos nos han sorprendido por su originalidad, si sigues por este camino puedes mejorar mucho y rápidamente.



EMMA MARTÍNEZ ROSELLÓ, Centelles (Barcelona)

Nos envía un divertido *gag* sobre **Yuu Matsuura**.



Los líos de XINNAI



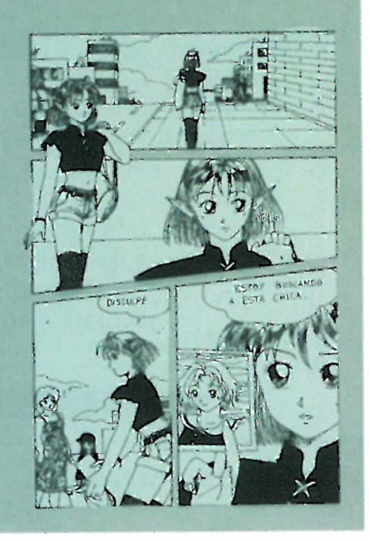


LIZ F. CABALLERO, Murcia







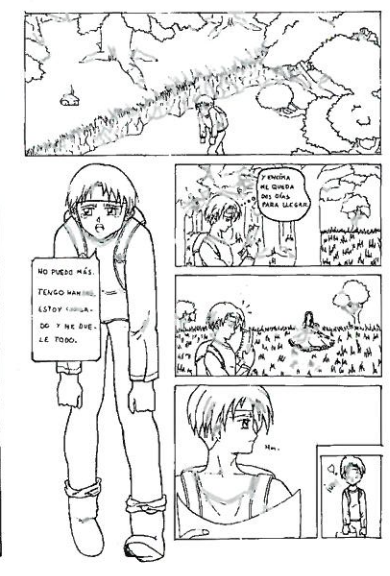


Así que **Xinnai** te animó a escribir, ¿eh? bien hecho! es fantástico lo que nos envías (y cúanto!). Lo cierto es que me los he leído todos; los 2 capítulos de "Magia en las manos", el único capítulo de "Torneo medieval" y los 3 de "City Elf". En tu carta nos decías que esta última era la que menos te gustaba y a mí... es la que más me ha enganchado! Es el guión que está más atado. Su protagonista es carismática, el estilo de dibujo agradable (esos fondos pueden mejorar) y personal. La composición de tus páginas es correcta, ya que varías los planos acertadamente, aunque debes probar con perspectivas más atrevidas y planos de personaje más espectaculares. Por cierto, ¿te gusta Dalí? el hecho de que la prota se llamara Gala me llamó la atención. Otro detalle es que si rotulas las páginas a mano,l debes practicar mucho más el entintado de las letras; es recomendable que dejes los "bocadillos" en blanco y los rellenes luego por ordenador. Por último decirte que tus líneas son finas y no cargas nada el dibujo; eso es bueno, pero también, en última instancia, le falta detalle. Si practicas un poco más los tramados a mano y modo de sombrear tus dibujos ganarán un 50% más.

EVA ROIG ALCANTARILLA, Puerto Sagunto (Valencia)

Nos cuesta hacernos una idea de tu estilo de dibujo solamente con un primer plano. El resultado visual es bueno, pero debes tener cuidado con las proporciones y me refiero a la altura de la barbilla o quijada, los dos lados tienen que ser iguales. Si tu intención era dibujar orejas élficas no voy a discutir su largada, pero sí su interior, que deberías detallar con más precisión. El coloreado a lápiz de color también tiene su técnica, debes evitar que queden reservas blancas entre trazado y trazado, sobre todo si usas varios tonos para conseguir un color o efecto; prueba con suaves tramados a mano, que te ayudarán a dar volumen y consistencia al dibujo.



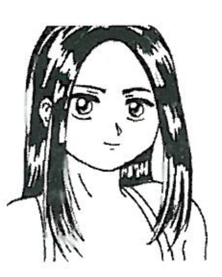






DANIEL BATANERO DÍAZ, Barcelona

Esta es su tercera carta y por fin nos envía su manga. Nos narra el encuentro entre una misteriosa doncella y un caballero (parece que os va a todos la Fantasía Heroica!). Como ocurre en los primeros guiones, la acción es demasiado fácil y quizá predecible, los diálogos contienen muchos tópicos. Pero también hay cosas buenas como la composición de página y la nitidez del dibujo. Le faltan acabados a tus páginas, pero supongo que ya habías contado con ello. Para ser un primer capítulo, carece de introducción y presentación del protagonista incluso antes de que se encuentre con la doncella. Se nota que te has esmerado y cuidado el pelo de ella así como el rostro y sus expresiones. Si consigues buenos fondos y sombreados acertados, este puede ser un buen manga!

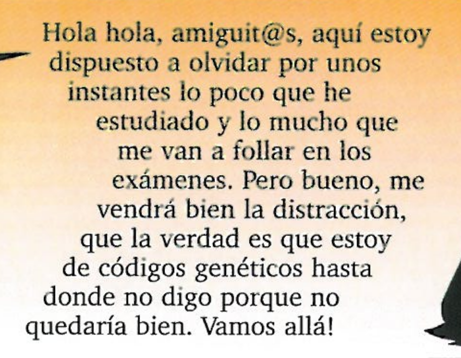












CUESTIONES GENERALES

Insisto: Lo que estoy terminando es Biología, no Grafología, así que o cuidáis sobre todo las direcciones o no respondo de lo que pueda reproducir.
Y mucho mejor la ortografía este mes, así me gusta...

Óscar Menéndez

Me manda desde Madrid una carta muy interesante (y eres el chico con mejor letra que he visto hasta ahora). Verás, aunque entiendo tu punto de vista no pienso disculparme, más que nada porque no hay razón por la que debiera hacerlo, lee mi artículo de opinión de este mes y entenderás mi postura. El cierre de Ranma ½ supongo que se debe sobre todo a la excesiva explotación de ese inadecuado formato (que resultaba enormemente rentable a la editorial) con el que salía. CDs en tiendas de Madrid puedes encontrar en Akira y creo que en Crisis y Atlántica, pero la verdad es que estoy muy desconectado últimamente. Kamikaze no la he leído, Slayers si hay suerte quizá alguien se anime a traerla aprovechando que la serie está en antena y... ¡¡aaaaarrrggghhhh, que no me preguntéis por I´s!! Que no lo sé, joder, y que no lo sabe ni Blas en persona, que si la van a sacar ya lo anunciarán debidamente, paciencia, leches. Que te recomiende algún manga decente... bueno, ya sabes que mis gustos son algo particulares, pero me atrevería a decir que si te pillas Pineapple Army no te decepcionará, porque otras cosas que yo considero obras maestras como Santuario o Grey no suelen gustar a los que os agrada Basura Ball GT (y por supuesto no quiero insinuar que puede ser porque en esas series hay que pensar un poquito, no mucho, pero un mínimo (jo, qué bien, parece que vuelvo a mis mejores tiempos, de esta me echan seguro)).

Silvia Bermúdez

Entiende el buen rollo con el que le llamé Incultotaku y me perdona por ello. P-chanes de peluche sí que existen, no es que sean baratos, pero existir existen, yo los he visto. Puedes buscarlos en tiendas con *merchandise* o en salones. Y sí, estoy contigo que la injusticia que supone el que traigan toneladas de tonterías de Basura Ball y casi nada de otras series. Por último, para saber todo eso sobre Marmalade Boy, su autora y sus otras obras deberías pillarte el nº0 de Minami2000 (publicidad encubierta, juas juas juas!) ya que en ese ejemplar sí que encontrarás un dossier sobre la serie, no las tristes páginas con las que otras publicaciones han justificado su portada sobre dicho anime (jur, creo que tendré que empezar a controlarme (otra vez)).

Ana Mª Rodríguez

Protesta desde Vigo porque no respondimos a su anterior carta. Bien, Demi (oye, si tu mote es porque te pareces a Demi Moore quiero conocerte sin falta ^_^U), tienes que entender que el volumen de cartas que llega a redacción es tal que resulta imposible contestarlas todas, y hay que ir seleccionando las más interesantes o las más reveladoras, y a veces ni aún así y simplemente vas escribiendo hasta que ya no hay más hueco, y si se quedan algunas sin responder mala suerte, pero ya digo que es imposible contestar a todo el mundo. Para ser dibujante tienes que darle MUCHO la tabarra a las editoriales aparte de ser buena en lo tuyo, si además quieres ganarte la vida con ello... mmmm... no sé, dibuja a un marciano con el pelo de punta y rabo y reza mucho, porque la cosa está muy malita muy malita...

Jorge Cárcamo

Me hace desde Segovia bastantes preguntas, que evidentemente paso a responder (y ojalá se me pegue y en los exámenes también responda a todas las cuestiones). La diferencia que dices de fotogramas por segundo no la sé con exactitud, y el precio no tiene tanto que ver con la producción en sí como en el ánimo de lucro de distribuidores y vendedores. Para expresar movimiento en tus dibujos... es que sería muy largo, pero sois muchos los que pedís consejos y quizá en el futuro podamos publicar algunas lecciones de cómo dibujar manga. Con un 486 olvídate de poder hacer virguerías por muchas 16 megas de RAM que tengas, yo bastante tengo con que no me explote al escribir esto, pero inténtalo con el Corel Draw (y PhotoPaint) o con alguno de la casa Adobe. Manganime en Segovia... la verdad es que no estoy enterado de nada, pero supongo que si alguna vez se hace algo antes o después me enteraré y ya lo anunciaré debidamente. Tendrás que esperar a la época de Star Trek para que los traductores simultáneos existan, de momento lo que en el CD está en japonés así se va a quedar, no hay manera humana de que se traduzca a español a menos que tengas al lado a un japo que te lo haga. Uno se puede considerar otaku cuando le gustan el manga, el anime o ambas, aunque atención, que le guste como género (aunque como en todo haya series que no te gusten), no puedes ir diciendo como muchos que eres un otaku si sólo te gusta una serie y ni siquiera conoces todo lo demás, eso es casi perjudicial para el mundillo (y no me pidas que ponga ejemplos que se lía). Por último, vivir del manganime es harto complicado y muy poquita gente en España lo hace, sale rentable a nivel editorial, pero no a nivel personal.











Betty Janeth y Diana Linares

Escriben nada menos que desde Colombia. Bueno, no hacía falta que especificárais al final que os había molestado mi artículo sobre Basura Ball, después de un folio de bronca hacia mi persona y defensa de dicha serie ya me lo imaginaba. De nuevo me remito a mi artículo de opinión de este número, aunque no sin antes agradeceros amablemente que decidáis por mí lo que me conviene o incluso lo que debería hacer (pero, si no os importa, creo que seguiré siendo el que decida unos años más). Sobre vuestras preguntas, es imposible suscribirse a la revista si no sois de España, ya que los gastos de envío aumentan considerablemente y habría que rehacer la oferta de suscripción. Y sí, existen mangas de casi todos las series que comentáis, salvo quizá alguna de vídeojuegos ya que éstas salen debido al éxito de la máquina y no al de un manga como habitualmente ocurre.

OTAKU ADDRESS

Jorge Cárcamo Yagüe
Camino de los Arrieta nº2
40194 San Cristóbal (SEGOVIA)
14 años, está especialmente interesado en la segoviana Blanca García (Kio) por motivos evidentes (ya, ya, excusas...)

Azucena Ibáñez
C/ Blesa 26, 2-2
08004 BARCELONA
28 años, gustos variados, especialmente gente que “ya no tiene edad para estas cosas”, promete contestar (y tiene una letra que te cagas de bonita).

Sergio Rodríguez Martínez
C/ Polígono nº13, 3ºB El Temple
15674 Cambre (LA CORUÑA)
15 años, le gustan Evangelion y Dragon Ball, chic@s entre 14-18 años (sin comentarios)

Óscar Soto Peris
Las Medas nº6
27320 Ouirosa (LUGO)
Le gustan Marmalade Boy, Slayers y Ranma (imposible hacer un comentario sobre él dada la brevedad de su carta).

Lucas Emilio Leiva
250 Viviendas “A” Manzana 407 Casa 44
Del Libertador nº750
Gral. Roca (Río Negro)
CP: 8332 ARGENTINA
18 años, atrapado en un lugar sin apenas material (escribidle y reforzad los lazos otakus internacionales)

José Rafael Martínez Pina
Avda. Constitución 14, 3ºA
03360 Callosa de Segura (ALICANTE)
25 años, fan de KOR (y al parecer de gustos encomiables)

Montse Presas Serra
C/ Bartrina nº28
08191 Rubí (BARCELONA)
Le gustan Evangelion, MMBoy, Slayers, KOR... Promete contestar (y ya, he reproducido su carta tal cual, imposible decir nada más)

Betty Janneth Díaz Castiblanco
C/ 53A nº34-55 sur
Bogotá (COLOMBIA)
(Ella y su amiga Diana prometen contestar todas las cartas recibidas, y quieren hacer mucho amig@s en España)

M. Ángel Martínez Forés
C/ Miramar nº 1-3, 1º 2ª
08950 Espluges del Llobregat (BARCELONA)
Amante del hentai (y parece dispuesto a intercambiar material, interesante interesante...)

Patricia del Conte Echevarría
C/floridablanca nº 1 1º 1ª
c.p: 08015 BARCELONA
mis series favoritas son: Evangelion, Marmalade boy, Cazadores de magos, Tenchi Muyo...etc. Prometo contestar y va en serio

Judith Ramón
C/ entença 10 4º 1º
08015 barcelona
me encantan cazadores de magos , evangelion, luchadoras de leyenda y card captor sakura entre otras muchas .
prometo contestar

Francesc Rubio Arias
Av. Diagonal nª 104, 7ª-1ª
08019-Barcelona
-M'agradaria que noies de 16-17 anys aficionades al manga per poderme cartejar amb elles. Les meves series preferides son: Akira, Ramma 1/2, Ghost in the Shell i “I's”, si volen em podrien enviar un foto seva.

Guillermo Rodríguez Vivas
Mercedes Arteaga, 22 4 A
28019 MADRID
Mis preferencias: Tsukasa Hôjô, Kyosuke Fujishima; también las series Ranma, Evangelion, Marmalade Boy, Gun Smith Cats, Sailor Moon, Kimagure Orange Road,
DNA2, Video Girl Ai, Touch ...
Me gustaría que me escribiera gente con gustos parecidos.

OTAKU ADDRESS

David
Mis preferidos: Gatsu, Marmalade Boy,
Geobreeders,... Lo de siempre, EL MANGA.
siae1122@scoa00.gc.ehu.es

Ayame
Me llamo Ayame,
y me encanta el shojo, en especial CLAMP, Watase y Ozaki, pero también me gustan Slayers, Lodoss, Dragon Half,...
ayame@mixmail.com

Eduardo Fdez. Montes
Soy un chico de 18 años, al que le gusta Evangelion, Strike,
3x3 Ojos, DB todas las partes.
Preferiria que me escribieran chicas de 17-19 años.
lohengrind@mixmail.com

Lucas Córdoba (Argentina)
theshine@huergo.edu.ar

Guillermo Rodríguez Vivas
d960142@zipi.fi.upm.es

TABLÓN DE ANUNCIOS

Club de Fans de Lázaro Muñoz
María Pola Aguado
C/ Nueva del Carmen nº15, 4C
47005 Valladolid
“Quien quiera apuntarse debe enviar un sobre con sus datos personales: nombre, dirección, teléfono y una foto reciente. Tienen en proyecto camisetas, carnet, boletín informativo, quedadas con el propio Lázaro y aclaración de dudas sobre el individuo en cuestión”
(*Nota de Lázaro*: Juro que no tengo nada que ver!! La asociación existe, es real y por lo que sé incluso tiene ya algunas integrantes)

ABNO (Asociación Busco Novia/o Otaku)
“Se trata de una mailing list (lista de correo) por Internet para charlar con otros otakus de toda la red. ¿Cómo apuntarse? Hay que ir a http://www.onelist.com, pulsar sobre “Find a list” y luego en el apartado “Entertainment” buscar “Comic-Books” y ahí está. Por la “M”. Apretando sobre la lista, onelist ya te dice si te quieres apuntar a ella y te pide la dirección de e-mail.”
(*Nota de Lázaro*: JO-DER, y yo que pensaba que estaba mal... me has superado, Beto-sama!)

Despedida

Y nuevamente el sol me anuncia que es hora de ir a dormir (¡oh, Blas, otra noche sin estudiar!), así que nada, a taparme mucho que hace frío y a soñar con los angelitos (sí, ya sé que queda cursi, pero mejor eso que soñar con Shinji Ikari, por ejemplo).

■ **Lázaro Muñoz**







Sobre y dibujos de **Sayuri**, Parla Madrid



Pedro López Córcoles, Albacete



Verónica Prieto Rodríguez
Altea (Alicante)

Silvia López
Balmaseda
(Barcelona)





Nadine Hollain, 17 años. Mallorca (I. Baleares)



Ana Mª y Mercedes Hidalgo, Jerez de la Frontera (Cádiz). ***"Studio Kawai"***





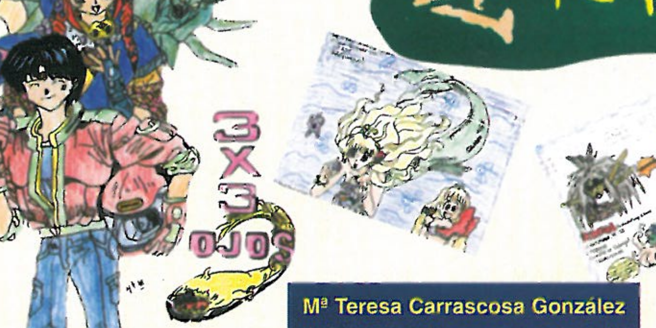




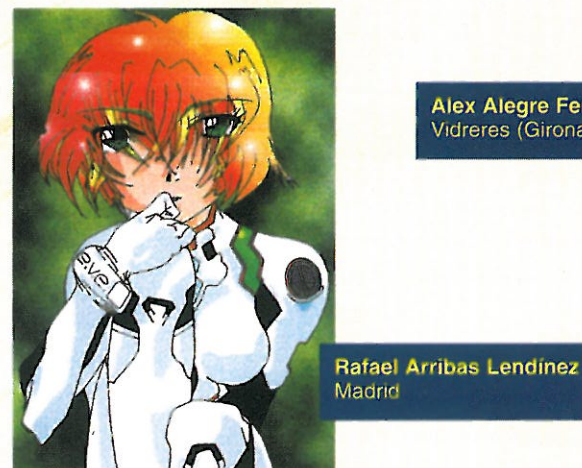





Alberto Goenaga
"Sikaru Ido"
Soraluze (Palencia de las Armas)
Guipúzc0a



Mª Teresa Carrascosa González



Rafael Arribas Lendínez
Madrid





Alex Alegre Fernández
Vidreres (Girona)

Judith Ramón
Barcelona







Emma Martínez Roselló
Centelles (Barcelona)

Cris & Andy (20 Años), nos piden que también publiquemos su dirección:
C/. Laura G1, Noblejas nº 15
28670 U. de Odón (Madrid)



SORTEO NORMA EDITORIAL

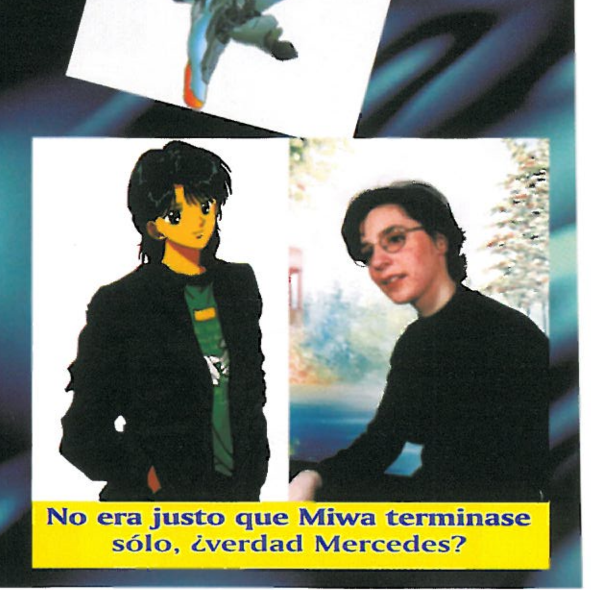
NEOGENESIS EVANGELION

100% NEWTYPE


Víctor Manuel Martín Azna, Granollers (Barcelona)
(incluiremos tus datos en el Otaku Adress del próximo mes, en este no nos caben!)

2- Dmitry Barykin, San Sebastián (Guipúzcoa)
3- Sergio Martín Cotán, Sevilla
4- Sergio Carbajo Rodríguez, La Garriga (Barcelona)
5- Montse Presas Serra, Rubí (Barcelona)
6- Mercedes Milagros López Pilar, L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

FELICIDADES A TODOS!



No era justo que Miwa terminase sólo, ¿verdad Mercedes?

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS.**

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción ***Ejecutar*** del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.
Icono
Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.
IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).
Complementos
Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar SÍ).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.
Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:
E.Manga
Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.
Otaku Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.
Jukebox y Vídeo
Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.
Art Gallery
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.
Made In Japan
Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: **jgy@intercom.es** (nuestro servicio técnico)

En vídeo...

Trailers de la animación de **Pretty Sammy**, totalmente inéditos en España.



Especial clips Slayers! si no lo sabíais, en la serie de TV emitida en nuestras tierras, el opening que vimos pertenecía a la segunda parte de la serie y es el que mantuvieron hasta Try. Os ofrecemos los openigs que no habéis visto: el de la primera parte de Slayers y el de Slayers Try.



from Tateshina
studio MAYHARE 1997

En Art Gallery...

No se ha hablado demasiado de Azuki chan, el anime que se emitió el pasado año en el Canal 2. Encontraréis muchas imágenes de esta serie y también algunas reaizadas por el el estudio Mayhare para otras series. Y para finalizar, una buena tanda de ilustraciones de Masamune Shirow! Muchos de vosotros/as lo pedíais y esta vez Shirow nos ha dado la oportunidad de complaceros sacando jugosas novedades como Blades...

DOKAN cd manga!



Ot@ku Webs








Sasami Shrine, Masamune Shirow Homepage, Ken Ohki Shrine, Card Captor Sakura Homepage




Jukebox



Slayers, Pretty Sammy, Tenchi Muyo Ryo-Ohki...

Video

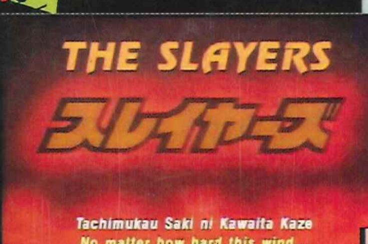
Especial Slayers.
Los openings que no hemos visto!

Art Gallery



Azuki chan, Pretty Sammy, Card Captor Sakura














*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95


ブレンパワード
EMOTION
Mutsumi
planned by SUNRISE story by HAJIME YATATE and YOSHIYUKI TOMINO
main designed by MUTSUMI INOMATA and MAMORU NAGANO
animation designed by ATSUSHI SHIGETA music by YOKO KANNO
chief directed by YOSHIYUKI TOMINO


ブレンパワード
planned by SUNRISE story by HAJIME YATATE and YOSHIYUKI TOMINO


天
地
無
用
天地無用!
魎皇鬼



天地無用
天地無用!
りょうおうき
魎皇鬼